GB 二合一

信長野望 I II
＋ 三國志



完全攻略本

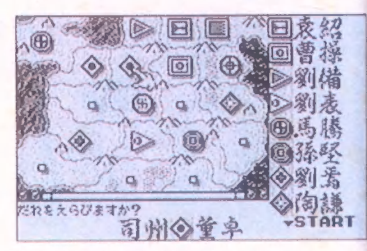
挑戰中國統一的目標

打造出一個豐衣足食的大國，
整備軍隊提升戰力攻入鄰國，
擴大領國的勢力範圍揚名海外。
最終的目標就是完成統一中國的雄大偉業！
接著就為各位玩家介紹
『三國志ｆｏｒ　Ｗｏｎｄｅｒ Ｓｗａｎ』的重點精華。

大劇本，共計２１名君主登場

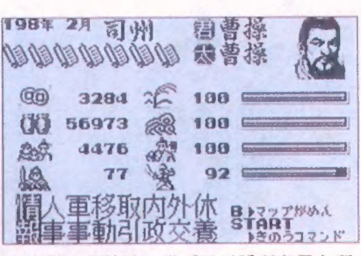
第一次玩『三國志ｆｏｒ　Ｗｏｎｄｅｒ Ｓｗａｎ』時，玩家必需依玩家人數、劇情、電腦能力的高低值、所選擇君主的順序，來設定各個選項。

君主的人數，在劇情１裡共有１２名，在劇情２裡則會有９名君主登場，玩家可依劇情從中擇其一。總計玩家共可以玩到２１種，風格都截然不同的遊戲。另外，如果你的朋友們，也有人有相同的遊戲軟體，則可以進行更為刺激的兩人對戰喔。



劇情１「董卓的橫暴」裡，因為每個君主的戰力差距都不是很大，所以對於初學者而言，可以很快便進入狀況。

武將的人數愈多，相對的命令次數便會增加

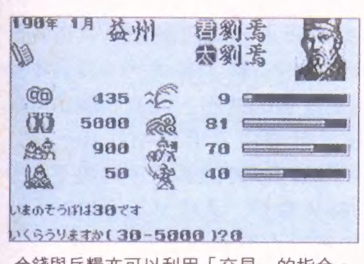


在遊戲一開始時，幾乎可以說所有君主所持有命令書的數量，約在２～３張，如果武將人數增加，命令書最多可以增加到７張。

在遊戲開始後，當每月輪到我方的回數時，玩家便可以實行「內政」、或是「軍事」等之類的指令。

在這裡值得各位玩家注意的地方在於「命令書」這個東西。大部分的指令在實行時，便需要使用到一張稱為「命令書」的道具。因命令書的張數是依本國所配置的武將人數決定，所以，擁有愈多武將的君主，可以實行各項命令的次數，便會相對增加，如此，國家的各項發展便可以更快達到目標值。

實行「內政」指令增加收入

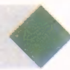


金錢與兵糧亦可以利用「交易」的指令，來進行買賣的工作。不過，這個指令最不便利的地方，在於如果此時領國內沒有商人便無法實行。

想要使遊戲能夠順利進行，過關斬將，最重要的原動力就是金錢與兵糧的收入。例如，在發動戰爭時，如要能派出軍隊應戰，就非得一定的金錢，而且如果兵糧不足時，如果敵人利用拖延戰，則會對我方形成相當不利的情況。

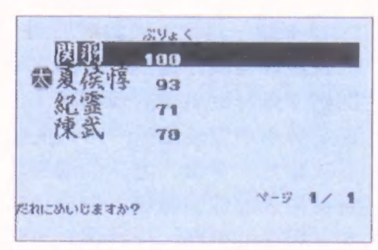
至於收入的多寡，則是依領國的土地價值或是民忠誠度等的數值來決定。而為了要提昇這些數值，玩家就只能倚靠實行「內政」指令。因為可以這些都是基本的指令動作，所以一定得在一開始就得保握時間，確實實行以達到預期的效果。

鍛鍊士兵提升戰力為了接連不斷的戰爭準備



與「內政」指令，具有同樣重要地位的，就是軍備的增強。如果士兵的數量一直無法提昇，除了無法主動發動戰爭攻擊其它國家之外，對於虎視眈眈的鄰國而言，這是最佳的機會，很有可能會趁機攻入。

玩家可以利用「軍事」指令中的「徵兵」來徵得士兵。　另外，利用「徵兵」指令來增加新的士兵時，則士兵的訓練度，會因人數的增加而下降。所以在實行「徵兵」之後，馬上再實行「軍事」指令中的「訓練」來鍛鍊士兵。



在實行「訓練」時，必需撰擇指揮此項任務的武將。當然是交給武力值高的武將來進行，所發揮的效果會較大。

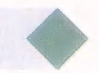
試著與恐懼的敵人暫時同盟以確保國力



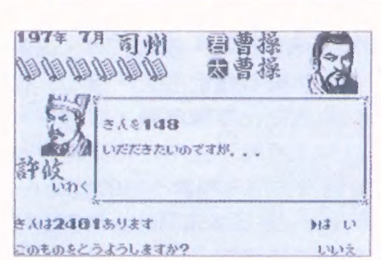
同盟便是利用「外交」的手段，來降低兩國的敵對狀態，便提高彼此建交的可能性。玩家可以藉著「情報」中的「外交」指令來調整彼此的敵對心。

如果我方領土的周圍，不幸有列強環伺，便可以實行「外交」指令的與之結為同盟。只要能夠順利結盟，便可以確保３年內邊疆無戰事。另外，如果與其周圍的國家結為同盟，當別的國家進軍我方領土時，便可以請求盟國出動援兵，加入作戰的行列。

即使是選擇士兵或是配下武將少的弱小國家，玩家還是可以擅用外交的手腕，來完成中國統一的目標。誰說小國無外交呢！



搜索臥虎藏龍在野的武將們

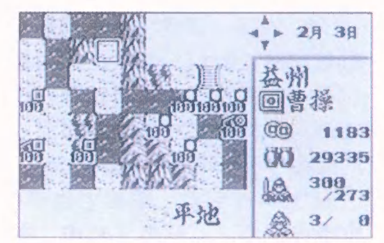


在實行「登用」時，武將會要求一定數額的金錢。如果金錢不是很吃緊，還是得大力網羅適用的人材，以備不時之需。

雖然在遊戲中以占領其它國家為其主要目的，但是要達到這個目標，還得同時具備本國領土必需有相當數量的武將。而武將除了可以率領部隊廝殺於戰場中，但其中亦有一些武將，具備有除了戰鬥以外的長材，可擔不同的任務指令。　首先實行「人事」指令中的「搜索」，搜索國內裡是否有其它的武將。而玩家亦可以利用「登用」指令，從別的國家挖角能力強忠誠度低的武將，另外，玩家還可登錄因戰敗而被擄獲的敵國大將。

最多可一次與5個國家發生戰鬥

雖然說一旦士兵人數增加到一定的人數，並且訓練程度亦達到一定的水準後，便可以開始準備發動戰爭討伐鄰國，但玩家仍有幾點重要事項要注意。　攻入的國家周圍如果有攻擊方．守備方君主的國家時，則其國亦會被捲入而成為戰場。所以很可能玩家本只想一對一的戰鬥，但卻很有可能發展到與多個領土間的戰鬥場面，所以玩家在發動攻擊前，一定要先仔細確認以有萬全的對策。



戰場地圖，我國領土與他國領土相接連時的情況。而此時如果還有同盟國時，則會一併捲入，而擴大戰事的範圍。

戰場亦有所謂的特別技法



武將1對1的「一騎討ち」對決。此時，如果不幸敗北，則不論所剩餘的士兵數，全軍覆滅。

當戰爭開始後，攻擊方便會領著軍隊出城，而大軍進攻對方的城池。雖然移動的距離有一定的範圍，便玩家可以使用「強行」指令來強迫移動。　另外，當與敵部隊相接時，除了通常的攻擊戰術之外，還可以實行「一騎討ち（武將對決）」等的持技。　如此一來，如能順利占領敵人全部的城池後，便可以取得勝利，而將其城納入我方領土的統治範圍內。

燃燒激鬥！！對戰遊戲

如能與朋友們展開對戰，相信彼此的戰鬥會更為白熱化！體驗與電腦對手對戰不同的感受，並介紹對戰遊戲時有趣的要素。

●存活下來就是獲勝

對戰遊戲，就是利用對戰線與『三國志 for Wonder Swan』朋友連接，兩入分別選擇其君主的遊戲。

1人玩法與對戰遊戲，其遊戲的規則會有所不同。1人玩時，完成中國的統一為其最主要的目標，但在對戰遊戲裡則是，則會在一方滅亡時結束，而存活下來的玩家就是勝利者。所以要取得勝利，則只要想出戰勝對方君主的攻略即可。如果是選擇雙方距離接近的君主時，則可以在短時間內分出勝負。

●連手對戰

在對戰遊戲裡，即使哪一方將電腦對手滅亡時，仍還未到遊戲的最高潮。最後，雙方的對戰欲分出勝負時，才是對戰白熱化的時期。

所以，並不單只是取得勝利即可，有時候彼此還得必需要有某程度上的合作。例如，可以在一開始時先結盟，共同來滅掉電腦所統治的領土，而等到剩下兩位君主時，再開始與對方展開對決，以避免在一開始便因互相戰鬥，而雙雙落馬。

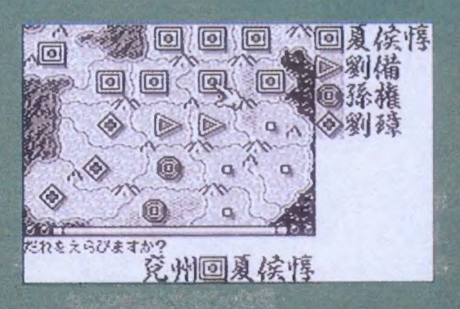
另外，玩家亦可以有效地利用空白地，來累積金錢・兵糧或士兵的人數。一方面留下一部分的士兵及金錢移師其它地方，循序漸進移動到其它國家。

●亦可以實行強行對戰

在對戰時，亦可以在遊戲途中實行「強行加入對戰」。此時，便會出現更多有趣的遊戲方法。

當以弱小君主玩時，在進行攻略他國前，得花一段相當長的時間。因此可等到累積到了一定的戰力時，再由另一位玩家選擇相同等級的君主加入戰局，此時兩者的差距才致於過大。

另外，玩家亦可以將自己所玩的君主，使其受繼給另一名君主，利用別的君主來完成各種戰鬥或是擴張領土勢力範圍。　如同上述，不僅具有一般的遊戲要素，玩家還可藉由不同的玩法來增加遊戲的樂趣。



強行加入對戰時，要慎選君主。即使在一開始時，便受到攻擊亦不表示會滅亡。

—目次—



三國志
完全攻略本



第1章
群雄攻略概要

趁著後漢末期的混亂局面，一些野心勃勃的軍略家們群雄並起。而最後，誰能完成中國統一的大業呢？底下就為玩家們介紹關於遊戲中劇本的歷史背景以及重點攻略，另外，還有依各君主別來依次解說其各自的攻略法。





黃蓋

三國志故事成語

【苦肉計】

所謂的苦肉計講的就是，當孫權．劉備連合軍與曹操的大軍即將開戰之際，孫權旗下的一名大將黃蓋，故意在曹操的間諜前，與周瑜大吵一架，後又受到鞭打的刑罰，之後，便臨時背叛去投靠曹操軍。就在赤壁戰的那一天，黃蓋便在不驚動他人下，悄悄地靠近曹操軍的戰船，放火燒了所有的船隻，使曹操軍產生大混亂。

劇情1
190年

董卓的橫暴



	国	旗	君主	武將数
1	幽州		公孫瓚	2
2	冀州		袁紹	7
3	并州		劉備	3
4	青州		孔融	1
5	兗州		曹操	7
6	司州		董卓	7
7	雍州		董卓	5

	国	旗	君主	武將数
8	涼州		馬騰	2
9	徐州		陶謙	5
10	予州		空白地	0
11	新野		袁術	6
12	漢中		空白地	0
13	揚州		空白地	0
14	予章		孫堅	5

	国	旗	君主	武將数
15	荊州		劉表	5
16	益州		劉焉	4
17	南海		空白地	0
18	交州		空白地	0
19	南蠻		空白地	0

阻斷董卓的野心！

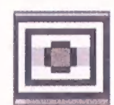
距今約1800年前，在中國．後漢朝時，由於朝廷政治日益荒亂民不聊生，於是引起了史稱的黃巾之亂。　其中曹操與劉備亦是義勇軍大將的一員，後來亂事雖被平定，但諸惡的根源－後漢朝的宦官們，卻一點也沒有反省的決心，繼續擾亂國政，使國家陷於萬丈深淵裡。於是當時的大將軍袁紹等一干人，便領軍進入朝中，欲將所有宦官一網打盡永除後患。

然而最後順利到達朝廷卻是董卓一人。之後董卓藉保護的名義挾天子以令諸侯，將後漢皇帝帶到了洛陽，最後便奪取了朝廷的實權。緊接著便利用迫使皇帝退位、暗殺皇帝等，一些不循正道的方法，想進一步完成得天下的野心。

對此，袁紹．曹操等有力的諸侯，結成了反董卓同盟軍，計劃攻入洛陽城。而最後他們是否真能阻止董卓的橫暴呢？



そうそう
曹操



支配国：兗州
武将：7人



不要對予州・青州下手



君主曹操本身的能力值相當高，而且還擁有夏侯惇・夏侯淵等這類撓勇善戰的武將。對於初學者而言是一個值得推薦的君主。

南邊的予州是空白地，位在東邊的青州則只有君主孔融。雖然想要奪取這些國家是輕而易舉的事，但如在遊戲一開始時，便進行占領，由於此時本身武將及兵力都不夠，如此更會造成武力的分散，很可能導至袁紹或董卓攻入戰力分散的兗州。所以在一開始時，還是與這些鄰近的國家相安無事，培養戰力較為明智。

而最初的攻略目標則得視冀州袁紹的動向在行決定。因為過了數年後，可能會攻入幽州或是并州，所以最好是趁此時，再發動攻擊取得勝利的機會較大。

在占領了冀州後，接著再攻向幽州・青州，以鞏固中國的右上支配國。此時，玩家可以從與徐州・并州兩邊的國家，開始攻入的戰術較為保險。



そんけん
孫堅



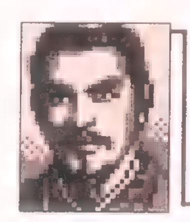
支配国：予章
武将：5人

控制水軍則如制霸天下




雖然武將的人數略少，但因為各個能力都不凡，所以戰術的運用一點也不嫌困難。孫堅陣的特長，在於每一個武將的水軍等級都很高。5人之中沒有一個是屬於D等級，而其中最高就屬孫策的A等級。將「水軍」交給孫策，而其它的武將們，即專心提昇其等級，如此一來在一些擁有河或海地形的國家戰場時，會能佔有很大的好處。

另外，還有另一個好處，便是在一開始時所接鄰的君主只有荊州的劉表一人。所以玩家可以先與劉表同盟，盡快將佔領空白地的揚州或是予州以打通往來的要道。不過，因為在占據了予州之後，便會與其它3名的君主國家接壤，所以在守備上要盡早提升以確保安全。之後，再依徐州、青州的順序，從沿海國家開始下手，再利用「搜索」、「登用」的指令，來增加所配下的武將。



りゅう　び
劉備



支配国：并州
武将：3人

等待時機的到來

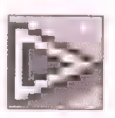


雖然可以說劉備是『三國志演義』裡的主角，但是在此劇情裡會陷入相當危險的狀況。雖然旗下有關羽・張飛等的名將，但武將人數只有3名，而且命令書只張2張。而之後如能增加一名武將，便可以多一張命令書，所以玩家得努力搜尋人材，並使用「登用」的指令。順便一提，由於不久即可在并州找到未發現的武將，所以現在就像即使實行「搜索」，便可以發現道具的程度。

與劉備接壤的國家君主為袁紹與董卓。因為這兩個都是強國，所以玩家可以先與袁紹同盟，在準備進攻董卓，然後再視各國的狀況採取守勢的戰術，先累積足夠的武將與兵數，休生養息。在過了幾年後，應該就可以開始對袁紹或董卓展開攻擊。因此，如果士兵減少，鄰國便有可能攻打進來。



と　う　た　く
董卓



支配国：司州、雍州
武将：12人

防止呂布的叛變



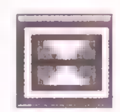
這是此劇情中唯一統治複數領土的國家，武將人數亦高達12名。除了支配了人口眾多的司州之外，士兵數量亦很多，具備了許多有利的條件。問題在於配下武將的忠誠度過低。特別是呂布由於忠誠度超低，很容易便叛逃投靠到別國，所以各國都會想盡辦法想要拉攏他。因此玩家得馬上給予「恩賞」來提高他的忠誠度到A。

最初要攻打的國家，便是位於雍州的西方涼州的馬騰。因為經過時間愈長，其戰力便會大幅提昇，所以最好是愈快攻擊對我方更為有利。

之後，雖然得視各國的發展，而採取不同的攻勢，但是最好是先從漢中・新野往下發展勢力範圍，再等待強國的曹操攻打袁紹的時機，再回頭開始繞回攻擊的路線最為保險。



えんしょう
袁紹



支配国：冀州
武将：7人



與曹操同盟來引誘戰爭



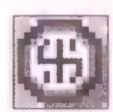
支配國冀州是一個豐饒之地，而且所配下武將的智力．武力的能力值都相當出色。另外，因為與最大勢力的董卓並未接壤，其周圍先天上的地理環境，都較曹操來得有利。

最初的攻略方針，便是先與曹操同盟，再依幽州．并州的順序來佔領。雖然劉備陣營的武將數很少，不過由於有武功蓋世的關羽與張飛，所以最好在對方還沒有提昇戰力前便開始攻擊較佳。

如能支配了位於北端的3個國家後，下一個對手就是曹操與董卓。此時，如與曹操繼續維持同盟的狀態，則首先從并州攻打董卓的司州。如能藉此將兗州的曹操軍亦捲入戰爭，在戰後兗州的士兵人數會減少，玩家便可以趁此時機從冀州攻打兗州的攻略。







支配国：新野
武将：6人

先避免與強國正面對決



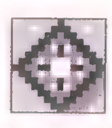
光以國家的資料與武將數量來看，袁紹與曹操的實力並沒有太大的差距，但是因為武將能力值的低下，使得君主的等級相對下降。　而最大的問題在於，位於北邊司州的董卓，除了實行「外交」以增加士兵數外，並得藉機使董卓的注意力放在曹操與劉備的身上。

然後，登用武力高的武將們。如果只有開始時的武將們，即使攻打了劉表、陶謙等，亦無法與曹操．袁紹．董卓等大國相抗横。

因此，在一開始時與其與董卓或是曹操直接對戰，不如先奪取劉表或是劉璋之地，往南方發展勢力範圍較為有利。因為與予章的孫堅的敵對心很低，所以可同時與之結盟並攻打劉表亦無妨。



とうけん
陶謙



支配国：徐州
武将：5人



進出揚州奪取富庶之地

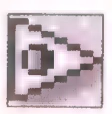
雖然智力值70的武將一堆，但是盡是一些武力不滿70較弱的武將。依這種情況，即使發動戰爭亦不奢望會有獲勝的時候。如果是初學者玩這名君主，則會遇到許多先天上不足的困難。

最初時，除了與孫堅同盟之外，還可以佔領空白地揚州。在揚州因為每年都會出現未發現的武將，所以可以利用此機會，填補武將能力太差的不足。而且，如能持續與孫堅同盟，就可以不必擔心會遭受到攻擊，所以即使沒有充足守備用的士兵，亦不會遭到攻擊。

所以玩家最主要就是得避免一些無謂的戰爭，穩守國土休養生息。至於往外擴張勢力的最佳時機，恐怖得等到數年後，擁有足夠的武力、士兵數、與充足的戰力、戰鬥力高的武將時，實為上策。



りゅうひょう
劉表



支配国：荊州
武将：5人



結盟以自保

雖然武將的能力值，每一個都是普普通通，但是最主要的難題，在於其地理環境，遭到從三方的包圍。所以最先的工作，就是試著與其中兩個國家結成同盟，避免同時遭受到各國的攻擊。

從前面所說的，我們可以得知，最先要做的事情就是試著與周圍的一個國家結盟，並且對可能與數個國家發生戰鬥的情況，做好準備。而其中最值得信賴的同盟軍，就是孫堅了。雖然敵對心的數值還蠻高的，但只要多使用幾次「外交」的手段，相信便可以取得對方的信賴，而達成同盟的目的。

雖然最初攻擊的目標鎖定在剩下的兩個國家，但是因為如果佔領新野後，便會與董卓大軍相鄰，所以還是以益州的劉焉為目標。　在荊州，於192年會出現武力92的甘寧、而195年會出現武力值為85的文聘等未發現的武將。在他們還未出現前，最好先不動聲色，避免做任何戰爭的行動。



りゅうえん

劉焉



支配国：益州
武将：4人



與袁術締盟攻略荊州



武將雖然僅有少數的４人，然而在智力方面有君主劉焉，在武力方面則有張任等優秀人才，並且，一旦於開始後立即進行「搜索」的話，應該可以發現武力值８７的嚴顏。

因為銜接最初的君主僅為荊州的劉表，所以若能將此關鍵做為最初攻略之目標的話會比較妥當。雖然可以選擇將勢力擴張至漢中或南蠻等空白地的策略，然而武將人數之少卻一味地增加國勢的話，最後會因為兵力分散的緣故而造成防守不易。再加上如果將勢力擴張至漢中之後，想要連結董卓將是難上加難了。

攻略劉表之前，若能事先與袁術共結同盟的話，在戰爭的時候就可以形成同盟軍的情勢，所以戰鬥會變得比較輕鬆。然而，為了避免袁術先行攻略荊州，因此最好能夠在共結同盟之後，儘可能地趁早採行進攻策略。



ばとう

馬騰



支配国：涼州
武将：2人

無論如何都要撐到馬超出現為止




因為武將為馬騰與韓遂２名，所以命令書僅有２張。若不依照計劃來實行指令的話，恐怕戰鬥將會很辛苦。

雖然這個國家所鄰接之國僅有雍州而已，然而卻偏偏碰上了董卓軍。由於從最初時便遭受攻擊是無法避免的情勢，因此最好能夠優先採取「徵兵」或「訓練」來進行軍備增強的策略。

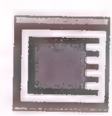
如此一來，若能設法堅忍至１９２年的話，武力值為９８的馬超應該就會親自從官。在同年，武力值９４的龐德將會以未發現武將的身份出現，並且在次年的時候，武力值８３的馬岱也會參與朝政。

倘若這３人再加上馬騰之後，雍州的攻略也將變得可能。因此在這種有利的局勢出現為止，都必須儘量地抑制董卓的進攻。



こうそんさん

公孫瓚



支配国：幽州
武将：2人

攻略的第一步從冀州開始



開始時的部屬僅為弟弟公孫越而已，命令書為2張。為能達成中國統一的目標，必須要能夠不屈不撓地遊戲。

臨國的袁紹具有高度的敵對心，倘若如此下去的話恐怕將會被攻擊。因此採行「外交」策略來降低其敵對心。一旦同盟之後，雖然公孫越會成為大使而離去，然而那也是情非得已的事。

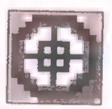
取而代之的是，在191年時以未發現武將身分出現的趙雲。或許會不斷地嘗到失敗的滋味，但是絕對要登用他。

武將增加，軍備整頓之後，終止與袁紹的同盟關係，之後只需要等待攻打冀州的機會。另一方面的青州則有渡海的必要，倘若只派出水軍D的武將，在移動上將形成困難。大概不適合從這個國家展開戰爭吧。



こうゆう

孔融



支配国：青州
武将：1人

部屬武將連一位也沒有



武將只限於君主一人，就連這位恐融武力上也稱之為低弱。再者，環繞在國家三面的其他君主，正伺機等待著進攻的機會。可說是在這個劇情中難易度最高的君主。

首先，無論如何都必須登用武將。因為從青州開始當初，便會出現武力值為95的太史慈，所以使用「搜索」之後絕對要提拔任用他。

一旦登用之後，以武將做為使者，對曹操反覆地進行「外交」，並結為同盟。然而，因為外交政策使得另一名君主得以返國，所以一定要再次連續「登用」。比起「內政」或「徵兵」的策略，此舉應該必須優先進行。

因此整頓好軍備之後，最初先攻擊武將等級較低的徐州，再繼續地採行南下策略。

劇情2 200年 劉備的蟄伏以待



	国	旗	君主	武将数
1	幽州		袁紹	2
2	冀州		袁紹	7
3	并州		袁紹	4
4	青州		袁紹	4
5	兗州		曹操	9
6	司州		曹操	8
7	雍州		曹操	7

	国	旗	君主	武将数
8	涼州		馬騰	5
9	徐州		空白地	0
10	予州		劉備	7
11	新野		空白地	0
12	漢中		張魯	5
13	揚州		孫権	6
14	予章		孫権	9

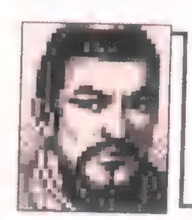
	国	旗	君主	武将数
15	荊州		劉表	8
16	益州		劉璋	6
17	南海		空白地	0
18	交州		空白地	0
19	南蛮		孟獲	1

劉備的苦難仍然持續不斷

董卓死後，掌握後漢實權的人物正是曹操。他在許都迎請後漢皇帝登基，以做為懷抱統一中國野心的開端。

相對於此，河北的袁紹正一個接一個地剷除周邊的群雄，並在河北一帶增築一大勢力，以便迎接與曹操決戰時刻的來臨。另一方面，在江東一帶承繼孫堅・孫策之後的孫權，迎接著有能的人才，陸續地鞏固其地盤。

正當此時，劉備雖臣服於曹操之下，但由於暗殺曹操的計劃走漏消息，因此從許都脫逃出來。劉備在此事件之後，與天才軍師・諸葛亮相會，奪得荊州・益州後建國為蜀。並且與曹操的魏、孫權的吳共同肩負三國時代的一角，因此到形成此局勢為止，仍舊有其蟄伏以待的必要。

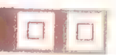


そうそう
曹操



支配国：兗州、司州
雍州
武将：24人

戰略須根據與袁紹的關係



與劇情1比較之後，支配國增加為3國，武將總人數為24名的局勢。應該是在這篇劇情中最容易遊戲的君主吧。

命令書雖有5張，但是往後如果添加2名武將的話便會增加1張。因為在兗州與司州的人才備出之故，所以使用「搜索」來予以尋找吧。然而，歷經1年之後，曹丕與曹真將會加入屬下陣營，因此也可以等到那時。

攻略分針，可以選擇與袁紹同盟來消滅馬騰或劉備，或者是選擇先行與袁紹一決勝負。選擇與袁紹同盟的方式雖然比較不會出事，然而一旦將決戰往後順延的話，袁紹國的士兵數將有可能會變得非常眾多。不過，與袁紹的決戰留到最後，運用力與力的直接對抗也是一種有趣的方式吧。



そんけん
孫權



支配国：予章、揚州
武将：15人

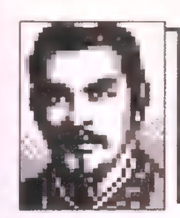
將中國的南半分予以得手吧！



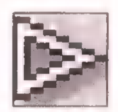
承繼劇情1之孫堅的孫權。國家再增1國，武將也成為15名。武將仍舊以高等級的水軍為其特徵，並且水軍等級A的周瑜也添加其中。

首先，登用1名武將之後，以總人數16名的情勢，預先增添1張命令書。當初因為在予章・揚州都有未發現武將，所以可嘗試使用「搜索」來找尋。

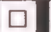
因為2大勢力的曹操・袁紹所支配的國家呈現劃分的局面，所以勢必有與兩者戰鬥的必要。最好趁著曹操・袁紹彼此間的互相殘殺，以便在此期間於南半分擴展勢力。與曹操同盟後攻擊劉備，接下來從荊州的劉表開始順序往西攻進。依此局勢取得可與曹操相抗衡的戰鬥能力之後，再行開始北上即可。



りゅう　び
劉備



支配国：予州
武将：7人

 奪得新野納諸葛亮為屬下

與劇情1相同僅有1國，上有曹操，下有孫權來夾攻的堅苦局面。然而，武將因為有趙雲等人的加入成為7名，倘若能夠順利地克服最初的難關，應該就可以大大地活躍囉。

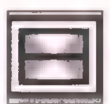
當務之急就是採行「外交」以便降低曹操的敵對心，一直堅持到同盟為止。倘若能在外交上成功的話，往後就只需要考慮南半分國家的攻略政策。

最初將勢力擴展至空白地的新野，並且以張魯或劉表做為攻略目標即可。一旦占領新野之後，就可以陸續地將諸葛亮等有能的人才納入屬下。

提到予章的孫權，在戰力整頓之前避免與之戰鬥。因為從予州攻進予章之後，揚州的軍勢一定也會形成戰鬥狀態。



えんしょう
袁紹



支配国：幽州、冀州
并州、青州
武将：17人

 若能消滅曹操後就沒有敵人了

支配國雖比曹操還多的4個國家，但武將的17名，比起曹操還少之處為攻略的難點。因為其中還包括有忠誠度低弱的武將，所以趁早實行「恩賞」以避免被敵國拉攏。

最初無論如何都必須消滅曹操。如此一來的話，因為其他強敵皆類似孫權等不堪虞懼的國家，所以幾乎可以稱得上是統一了一半。

成為攻擊目標之處，最好是可以從冀州與青州同時攻擊的兗州。當然曹操所領導的司州雖然也被包含在戰場之內，但是在兗州若有曹操部隊的話，只要在擊倒曹操的時點上勝利後，也可以一併取得司州。倘若派出文醜與顏良持續敵我雙方一對一的作戰，曹操應該也會承受不住吧。

之後將戰力集中在司州，以便撲滅雍州的曹操軍吧。



りゅうひょう
劉表



支配国：荊州
武将：8人

發現・登用有能的武將



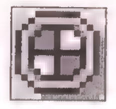
與劇情1相比較之後，北方的新野為空白地，武將方面也加入武力高強的文聘等等，總人數將增加至8名。另外，在荊州處從開始當初就有甘寧等的未發現武將，因此可以嘗試使用「搜索」來尋找。倘若登用一位之後，命令書也會從3張增加到4張。

基本方針大致上採行與劇情1相同的策略即可。降低孫權的敵對心後予之同盟，並且最好能在最初時便攻略益州。代替孫堅位置的孫權，因為無論在國家方面或是武將人數上都有增加，所以最初時避免與其成為對手。

占領益州之後，接下來攻擊南蠻的孟獲，並且將本身對抗孫權或曹操、袁紹的勢力予以培育提昇。順便說明，因為劉表屬下的武將多為高等級的水軍，所以即使戰場中有河等障礙，也不需要擔心。



ば　とう
馬騰



支配国：涼州
武将：5人

等待攻略雍州的機會



所支配的國家為涼州1國，被雍州堵塞出口的狀況與劇情1相同。然而，因為屬下加入馬超・馬岱・龐德的緣故，多少使得遊戲更加容易進行。

即便如此，暫時在「內政」或軍備增強上添加力量，也只能等待雍州的曹操軍有所行動的時刻。從雍州攻入漢中之後，或在袁紹等擴張勢力之後，來占領雍州的時後也就是攻略的時機。

如果只占領雍州的話，因為涼州會直接遭受攻擊，所以可將涼州的全部兵力帶進雍州。接下來，曹操與袁紹一旦陷入了反覆的激鬥之中，就順著漁翁之利往東進攻，倘若不如此的話，也可以選擇往南擴展勢力。



りゅうしょう 劉璋



支配国:益州
武将:6人



劉表・孫權的抗爭為目標

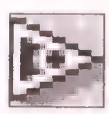
劇情1的劉焉將由劉璋來代替，武將則增加為總人數6名的局勢。除此之外，如果在國內採取「搜索」之後，就可以找到法正等的優秀人才。君主劉璋無論在智力或武力上都很低弱，應該不可能派出戰場。然而，因為只有魅力值高，所以利用「登用」或「施行」等來讓他擔任。

益州三方雖然皆被其他的君主所包圍，然而南蠻的孟獲或是漢中的張魯無法於戰鬥中得勝，並非為對手。在攻略漢中之際，與曹操共結同盟之後會比較輕鬆。

問題出在荊州的劉表。由於劉表與予章之孫權的敵對心很高，所以兩者戰爭的可能性也隨之提高。因此，趁著荊州的士兵一時間變少之際，一舉進攻大概就能旗開得勝。



ちょうろ 張魯



支配国:漢中
武将:5人



擊退劉璋的侵略

武將為5名，其中武力最高的武將則可說是武力值為73的張衛。加入之後，在支配國的漢中完全不會出現未發現武將。

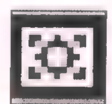
另外，漢中被大國・曹操與敵對心高的劉璋所夾攻，因此從當初便會被攻擊的可能性很高。首先運用「外交」策略與曹操共結同盟，以便防備劉璋的侵略，並可事先增加兵力。

劉璋軍一旦攻進的話，可將部隊配置在河的時候展開攻擊來擊退敵軍，並且設法拖到停戰。在此如果不將所逮捕的敵方武將放回，而採行登用或投獄的方式，劉璋方面則會損失巨大的戰力。張魯方面雖然也會有士兵減少的危機，然而倘若能夠重整旗鼓的話，應該就會衍生進攻益州的機會。



孟獲

もうかく



支配国：南蛮
武将：1人

捨棄南蠻將勢力移往別處



與劇情1的孔融相同情況，形成君主僅有一人的獨立國。另外，在南蠻缺少未發現武將之處也是其攻略上的難點。即使從其他的君主登用武將，孟獲的魅力也會因為變低而難以成功。

因此，一旦在最初時進行「徵兵」之後，在下一個回合中帶著全部的金錢・兵糧・士兵，一同移往南海。在南海之處，因為董襲從開始當初就以未發現武將的身分存在，所以一定要讓他成為屬下。

再者，等到次年時，南海與交州各會出現1名未發現武將。將他們納入部屬行列武將成為4名之後，成為國家形勢則必先予以整頓。如此一來，以南海為根據地，與孫權共結同盟之後，全心全意地等待著攻略機會的到來。

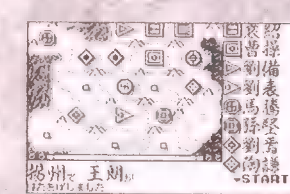
舉兵作戰（旗揚げ）的武將們

一旦開始遊戲之後，在空白地上武將就會舉兵作戰（旗揚げ），新興的國家便形成了。

這個就是所謂「旗揚げ（舉兵）」的隱藏資料所做的結果。擁有這種資料的未發現・在野武將若存在於空白地，則會發生舉兵（旗揚げ）的情形。

這種資料為大部分的君主所持有。即使國家滅亡，君主被解放後如果能逃到空白地的話，就有復活的可能。其他還包括君主的兒子、呂布或王朗等在『三國誌演義』中治理國家的武將，都擁有舉兵（旗揚げ）的可能性。

舉兵（旗揚げ）的君主，可以將位居其國的未發現・在野武將納入部屬。雖然是新興的國家，然而或許會成為難以對付的勢力之故，因此必須趁早撲滅其勢力。



在劇情1的空白地中，漢中的張魯或是揚州的王朗等武將都容易發起舉兵（旗揚げ）的局面。

第2章
中国統治大綱

讓國家變得富裕、提昇軍事能力、越過國境前去攻打。諸如此類直到統一中國為止的道路要怎麼走才好呢？就讓我們來為您解說國家、武將資料、戰略、戰爭指令的內容吧。



呂蒙

三國志故事成語

「已非往日的吳下阿蒙」

呂蒙雖然是一位以武勇著稱的武將，而在君主、孫權的勸薦之下開始學習知識。已經許多不見呂蒙的同僚、魯肅，對於現在的他相當地驚訝、並且微笑地回答了「您已非昔日那不學無術的吳下阿蒙了」。從此次的事件之後、大家就稱呼不學無術者為「吳下的阿蒙」了。

資料解說

若是不很正確地把握住國家資料、武將資料的含意的話、就沒有辦法治理國家。請牢牢地記住吧。

國家資料



項目	說明
金	在季節一開始時(１、４、７、１０)會有收入。
兵糧	在７月時會有收入。每個月會減少跟士兵數相當的數量。若是被蝗蟲襲擊的話也是會減少地。
人口	收入愈多、徵兵數量就會增加。在每年的一月時即會增加、而且也較不會發生洪水、疫病、住民的叛亂等等。
兵士数	利用「軍事」的「徵兵」來增加、而且較不會發生洪水、疫病、居民的作亂等情事。
土地価値	此數值愈高收入就愈多。利用「內政」中的「開發」來提昇、可以降低蝗蟲、疫病、居民叛亂等等情事。
治水度	此數值愈低就愈容易引發洪水。利用「內政」的「治水」指令來提昇，在四月時若有某個國家發生了洪水、則有大河的國家其治水度都會降低１０。
民忠誠度	此數值愈高收入也隨之變多、若是愈低則住民就愈容易反叛。利用「內政」的「施し」指令來提昇，若是發生了蝗蟲、洪水、疫病、居民反叛情事的話就會降低。
訓練度	會影響戰爭時的攻擊力、每達到了５１以上的話戰爭時的機動力也就提昇１單位。若是在「軍事」中的「徵兵」及「移動」指令當中加入了訓練度低的士兵的話此數值就會降低。而「徵兵」後的士兵訓練度則為１０。

武將資料



項目	說明
年齢	每年的一月份會成長一歲。
体力	在戰爭時進行「單槍匹馬」行動時、就是以此數值為基礎。此數值低時即很容易生病。
経験	此數值具有可以為智力加分的效果。當您進行智力可影響的行動時、每１０單位的經驗值就會增加１單位的智力。而且只要實行指令此數值就會提昇。
知力	會影響「內政」的「開發」及「治水」的效果。而「移動」的「金品」也會對於金錢、兵糧有相對百分比的減少影響作用。達到了８０以上後就提昇１單位的機動力，而達到了９０以上後就可以身為「軍師」進行建議。
武力	戰爭時的攻擊力、對於「軍事」的「訓練」效果有所影響。
魅力	對於「內政」的「施し」的效果及「外交」、「人事」的「搜索」，「錄用」是否成功都有所影響。身為太守的武將若是此數值很低的話人民的忠誠度也會跟著下降。
忠誠	此數值較低的話就很容易遭受背叛。利用「人事」的「恩賞」指令來提昇等級。
運	此等級高的話、就很容易可以利用「人事」的「搜索」來發現道具。此外、只要讓此數值高的武將擔任太守一職、即比較難發生災害。
水軍	只要此數值愈高、在戰爭當中需要在水上移動的「機動力」就會愈低。就利用「軍事」的「水軍」指令來提昇等級吧。

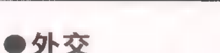
戰略指令解說

指令一覽表

情報	他国	可觀察到他國的情報
	武将	可觀看此國的武將
	外交	可觀察外交的狀況
人事	捜索	搜索尚未被發現的武將
	登用	錄用在野及其他國家的武將
	解任	將武將辭退
	恩賞	給予獎賞
	任命	替換太守
軍事	戦争	進行戰鬥的準備
	徴兵	僱用士兵
	訓練	訓練士兵
	水軍	鍛練水軍

移動	武将	讓武將移動位置
	金品	讓金錢及兵糧移動位置
取引	買う	購買兵糧
	売る	販賣兵糧
内政	開発	提昇土地的價值
	治水	提昇治水度
	施し	提昇人民的忠誠度
外交		提昇國家的友好度，締結同盟
休養		結束一回合

情報



●他國

觀看國家情報的指令。欲觀看其他君主的國家時雖然是使用命令書、但是若是同一個月份的話任何的國家都可以觀看。若是周邊的國家發生了戰爭、或是發生了天災人禍的話這是一定要注意的情報。若是他國因此而減少了士兵數的話正是進攻的時機。

●武將

除了表示君主及屬下的武將之外也表示出在野的武將。當鄰國的君主被滅亡了之後、其所屬的部下武將們或許會以在野武將的身份出現也說不定，請一定要進行檢視。此外、在名字前面附有十字號的是表示生病的武將、在此月份無法擔任您所發布的命令。

●外交

表示出跟其他君主之間敵對的心、若是同盟國的情形則會再加上有所剩的期間及大使的名字。雖然剩餘的時間是以年為單位，但是若是在一年以內的話就變為以月為單位。這是一開始必定要看的資料。例如若是對於鄰國的君主敵對心很強烈的話、很有可能被侵攻。在此情形下時、您需要利用「外交」等等對策來降低其敵對的心態。

	忠	ちりょく	ぶりょく	みりょく
太 趙雲	A	80	98	93
介 許攸	-	79	42	46
✚介 沮授	-	84	61	76
介 田豊	-	90	46	78
介 逢紀	-	76	70	50
介 郭図	-	80	32	42

ページ　1／　2

だれをみますか?

占領了國家之後、有時候會有在此國獄中的武將、所以請一定要看「武將」一覽表並且進行「錄用」的動作。



人事

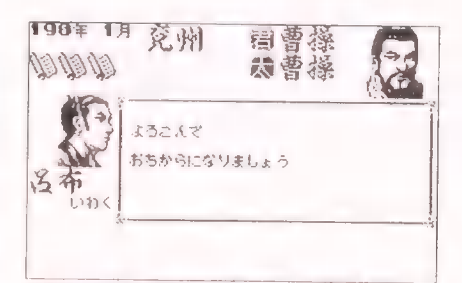
●搜索

搜索在國內尚未被發現的武將。雖然一發現了武將馬上就可以進行錄用，但是有時候也會被其拒絕。而此武將就成為野武將停留在國內、同時也是以後可「錄用」的對象。此外、實行了此指令之後，有時取代武將被發現的是道具。這是根據實行武將的運來決定、發現的機率很低。在命令書有剩餘時再實行看看就可以了吧。只是、已經發現了全部的道具的話那麼就此結束了。

●登用

讓其他勢力的武將及在國內的在野武將成為自已的部下。那麼、以其他勢力的武將為對象時、只可以在有君主的國家實行。

而此指令是否成功、都深受實行武將的魅力及對手武將的忠誠度及「義理」的影響。在忠誠度除了C及D之外、若是義理較低的武將的話有時錄用也是會成功地。



若說到了義理較低的代表武將、那就屬呂布了。雖然是很容易錄用者，但是若是不利用「恩賞」來提昇其忠誠度的話馬上又會被他國所吸收吧。

在遊戲中您雖然無法知道義理、但是記載於８８頁以後的「武將資料一覽表」中，請各位玩者參考此處資料。此外、義理較低的武將在你錄用他時會要求較高額的金錢。此時您若無能力支付此筆金額的話就只有放棄錄用了。

●解任

這是將武將辭去的指令。被解任後的武將就成為在野武將、並且會移動至鄰近的國家。無論有幾位武將都不會傷腦筋、而且為了要確保命令書的張數您也必需要保持相當的人數。

而且若是為了解任武將而讓命令書的張數減少的話可是一大損失的哦。還是盡量不要實行此指令較好吧。

●恩賞

給予武將獎賞、是可以提昇忠誠度的指令。每實行一次所花費的金錢是１００。但是、有時也會發生即使實行仍然失敗而且也無法提昇忠誠度的情形。

這常發生於武將的義理較高時、沒有任何對策。只能夠不斷地實行再實行了。

●任命

這是任命太守的指令。當您將太守轉移到其他的國家去後就會自動地決定下一任的太守。請在您不滿意下一位人選時實行即可。

軍事



●戰爭

這是準備戰爭的指令。

而在戰爭前較容易忽略的部份就是所持金額了。攻擊的一方讓部隊上陣殺敵時同時也必需要花費同等額於士兵數量的費用、請不要無謂地使用士兵。在已儲蓄了相當的金錢後再實行吧。

●徵兵

雇用士兵的指令。實行之後會花費跟所雇人數相同的費用、而且人民的忠誠度也會降低。此外、也多尚會發生訓練度降低的情形。但是若實行的武將本身的魅力很高的話人民的忠誠度並不會降低太多。

此外、所雇用的人數至今到達國家人口的１０％為止、所以人口較多的國家每一次實行時可雇用的人數也較多。

而士兵的訓練度會降低是因為所雇用的士兵跟實行之前的士兵之間的訓練度加以平均的緣故。也就是說、您所雇用新士兵跟實行前的士兵數之間所占的比例愈低、訓練度也就不會降低得太多了。

●訓練

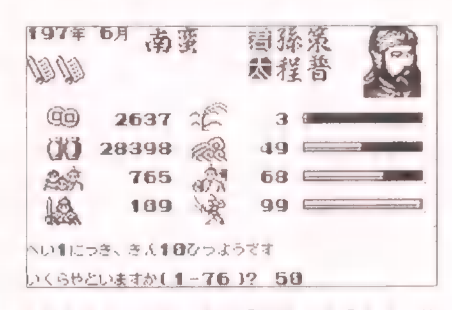
鍛練士兵、提昇訓練度的指令。讓武力較高的武將來擔任所提昇的訓練度的幅度也就較高。

訓練度不只跟部隊的攻擊力有所影響、同時也跟機動力有所關連。雖然各個部隊最基本的機動力是３、但是當訓練度到達了５１以上後就會再增加１單位。因為此緣故、所以希望各位的訓練度常常保持在５１以上。

●水軍

這是提昇武將的水軍等級。當國內有水軍等級在Ｃ以上的武將在時、就附有以下條件，有大河的國家所花費的金錢為１０、而沒有大河的國家所花費的金錢則為３００。實行時所選擇的武將就是進行訓練的教官、而其訓練的對象就是其他的武將們。此外、即使實行此指令也不限於必定發生效果。接受訓練的武將的武力愈高、而成為教官的武將跟水軍等級之間的差距愈大就愈容易提昇此值。

而且、沒有大河的國家包括有幽州、并州、涼州、予州、漢中、南蠻、南海這七個國家。此外、擁有Ｂ等級以上水軍能力的全都集中於孫堅、孫權及劉表的部下當中、而一開始水軍等級在Ａ以上的就只有孫策及周瑜而已。除此之外就屬關羽及諸葛亮的水軍等級Ｂ為較高的程度了。



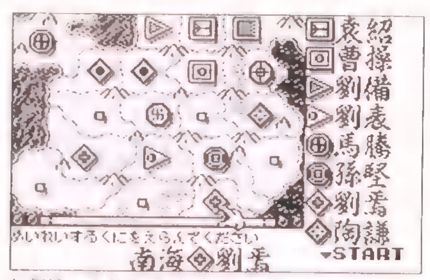
進行「徵兵」之後、利用「訓練」及「內政」的「施し」來彌補訓練度及人民忠誠度的不足。這一些請看作為一組來實行吧。

移動

●武將

這是讓武將移動到鄰近國家的指令。因為士兵沒有辦法利用「金品」來使其移動就只能夠利用此指令來實行了。

只要讓武將移動到空白地上就可以占領此國了，但是進入到下一回合開始並沒有任何可以帶著此國的金錢及兵糧返回原來國家的技巧。在一開始時應該可以利用此行為來增強軍備以拉開跟其他國家之間的差距吧。



在劇情１中的劉焉挑戰鬥了從益州到南海為止的金品強奪之旅！雖然有可能發生在中途被攻■的危險、但是所得到的利益卻是相當地大哦。

●金品

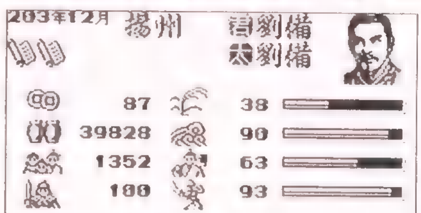
這是將金錢及兵糧輸送到他國的指令。跟「武將」不同的是、只要是自已支配之下的國家無論何處都可以輸送前往。

只是、一實行了之後即會發生在輸送中金錢或是米糧減少的困難點。讓智力較高的武將來擔任應該就可以不減少許多即過關吧。

取引

●買、賣

這是買賣兵糧的指令。此指令的第一要件就是只有在商人在國內時才可以實行。而總是有商人在的國家包括有冀州、司州、揚州、荊州、益州這五個國家。而其他的國家則是依季節有時在有時不在。而此機率是伴隨著人民忠誠度愈高就愈提昇，但是即使到達了最高值１００也不代表絕對一直有商人在哦。只是、在每一個季節的第一個月份若商人在的話則此季節當中、也就是說這三個月商人一定會待在此處。



進行「交易」的基本目的是為了在金錢及兵糧不足時進行補足的行為。但是有急需時就不要在意市價馬上地實行吧。

而進行買賣時是以當月的市場價格來決定價錢。而市場價錢是依照每一單位金錢可以買賣的兵糧的數量，從１０到９９之間不停地變動。而此市場價錢的特徵可以說是當市價極低時，次月大多會上昇、反過來說若是此月份的市價相當地高則次月的價錢就會降低。只要利用此點、善用市價的差距也可以賺取到金錢哦。

内政



●開発

這是提昇土地價值的指令。此指令跟「治水」的效果都深受到實行武將的智力所影響。但是、實際的智力則是依經驗值的一成來加算。

例如、某一位武將的經驗值若到達了３０、則其智力就會加算３單位。

●治水

這是提昇治水度的指令。

實行此指令時必需花費跟土地價值等額的金錢。也就是說、在土地價值較低時實行此指令所花費的金錢也較低。

●施し

這是提昇人民忠誠度的指令。一加以實行就必需要花費跟人口同量的兵糧。也就是說、人口愈多的國家其負擔也就愈重。為了不讓國家陷入此種窮境就在將有兵糧收入的７月的前幾個月時實行就可以了吧。

	ちりょく	けいけん
王粲	85	19
太 程普	84	63
蒯越	83	18
黄蓋	58	75

ページ　1／　1

きん3ひつようです

だれにめいじますか?

當您選擇進行「開發」及「治水」的武將時會表示出經驗值是因為此經驗值具有可以提昇智力的效果。

外交

這是命令使者至他國跟其他的君主進行交涉以降低其敵對的心態並且進行結盟的指令。

而在締結了同盟後、此時身為大使身份的武將就必需在同盟的期間、三年都必需要停留在對方的國家裏。而且、若是這個國家被占領的話此大使武將也可能被捕捉並且被占領後的君主所錄用。

為此、在對敵對心較低的君主進行此指令時、您必需要很小心地選擇武將。例如、若是讓武力很高的武將出任大使的話、馬上就降低了自已的戰力。此外、因為同盟的對象只有一名君主，所以在同盟期間是無法實行此指令的。

反過來說也就是對於正跟其他勢力結為同盟的君主您是沒有辦法對其實行此指令的。

	忠	ちりょく	ぶりょく	みりょく
君 劉焉	-	85	45	91
呉懿	B	58	73	81
張任	A	67	88	72
劉璋	A	57	50	90
厳顔	B	70	87	72
太 黄蓋	A	58	88	73

ページ　1／　1

だれをみますか?

當他國派遣大使前來締結同盟時、則對方的部下武

解說戰爭指令

越過了山涉過了河、打倒了敵人占領其土地。在此就為各位解說戰爭指令的內容及特徵吧。

移動

●為了增加機動力

戰爭中的各個部隊的機動力最少也有3、但是當士兵的訓練度到達了51以上後會再增加1單位、而智力到達80以上後會再增加1個部隊。只是、即使智力未滿80的武將、只要從加算了經驗值的一成之後此數值到達了80以上也算是清除此條件了。此外、在會合之後加入了副將的情形下時、連副將的智力（包含了經驗值的一成）的半數也會再加算上去。

只要加算後的總值到達了80以上、即再增加1單位的機動力。只要滿足了以上的條件、機動力最高可以到達5，而擁有道具中「赤兔馬」的武將是例外、其機動力可以高達6為止。

●河上的移動力完全以水軍等級決定

移動時的機動力完全是由各個地形來決定，但是就在進入河的範圍內時、武將的水軍等級會產生某種程度的影響。若是水軍等級到達了A的武將、就可以跟平地一樣每一次都可移動二個方格。反過來說、水軍等級只到達D的武將、若是不強制施行的話可是不會移動的哦。

◀ 水軍等級及必要的機動力 ▶

水軍	A	B	C	D
機動力	2	3	4	6

●包挾敵方部隊！

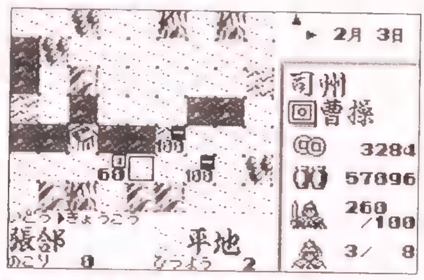
只要利用兩個部隊移動到敵方部隊的上下或是左右將其包挾、此部隊就會陷入混亂、而且數個回合都沒有辦法行動了。

此外、此部隊的防御力也會大幅度地下降。而電腦君主的軍隊大多會採用此種手段。相對於此種情形您還是不要讓自已的軍隊單獨行動比較好哦。

●注意過度地強行使用

大部份的情形是部隊只可以移動1～2格方塊、但是此時只要利用游標將其移動至部隊隔壁的方塊上即會出現「強行」的表示、並且可以再進一步地移動。

只是、每當您進行「強行」時即會發生士兵數減少的情形。在下一回合之後若是不再實行的話、即會有幾成的士兵再度復活，但是考慮到萬一有必要時，您應該不可以過度地使用此種指令吧。



讓部隊移動時若是不仔細地觀看畫面的話、就在您不注意時有可能就被強行移動了。為了不浪費士兵請多多注意吧。

攻擊

進行攻擊的時候、除了普通的攻擊之外，也可以使用武將所擁有的特技。以下就為各位解說此內容吧。

●單槍匹馬

一實行了此指令後馬上畫面就切換到武將一對一的戰鬥當中。在形勢不利時使用此指令來打倒敵方部隊的話、想必可以扭轉情勢獲得勝利吧。而在「單槍匹馬」戰鬥當中、只要按下Ａ鍵馬上對方體力減少的程度立刻昇為兩倍。

只要使用此方法即可早日分出勝負，應該可以在對手逃亡之前將其打倒吧。只是、因為此方法的時機很難以掌握、所以您就一直不斷地連按Ａ鍵即可吧。

●弓矢

只要實行此指令就可以完全不損失部隊的士兵即過關，但是對敵方所造成的損傷也很輕微。當敵方所剩餘的士兵數不多時、當作給予最後的一擊來使用即可。

●突擊

只要實行此指令即可發揮比普通的攻擊更高的攻擊力、而且其損傷也很大。當您的武力及士兵數都優於對方時再使用吧。

當對方後面的空格空出來時、可以推擠著對方行進一個方格呢。此外、對於在城中的部隊施行的話即可將其全數消滅、並且可以直接占領這一座城池。

●火計

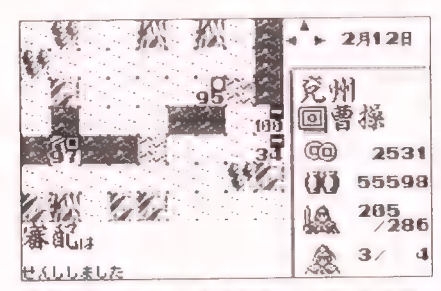
這是為了達成減少敵方士兵數目時使用，除此之外只要在敵軍部隊不在的空格上放火、同樣也可以阻礙敵方部隊的前進。但是此火只能維持數個回合即會消失，所以只能為您爭取到一些時間而已。

●水計

這也是讓敵方士兵數減少的技巧，但是這是直接讓敵方所在地形變成河、此技巧所造成的效果可是相當大的哦。只要地形變成了河位於此處的部隊的防御力馬上就大幅度降低（只限於部隊的水軍等級很低的時候）。此時再派遣其他的部隊前去攻擊就可以輕鬆地擊破了吧。

●伏兵

這是可以在森林及山上實行的特技、在伏兵當中也可以移動。處於伏兵的狀態下攻擊力較高、而且也具有容易讓攻擊的對象混亂的優點。只是、當您實行時若是敵方部隊不在附近的話可是一點意義也沒有的哦。這是在迎擊敵人時較重守備的特技。



若是利用「弓矢」「單槍匹馬」「火計」「水計」讓敵軍全數消滅的話此名武將即死亡。若是殺死了感到可惜的武將的話，還是以普通的攻擊來打倒他吧。



就讓我們在此為各位解說至今尚未說明的部份及對遊戲中可能抱有疑問的部份吧。

Q：

雖然在戰爭當中增加了支配的國家數目、但是命令書的張數卻跟之前相同。即使有想進行的事情但是命令書馬上就用光了，應怎麼辦才好呢？

A：

命令書的張數跟其他的部份所述一般是跟武將的人數有關係。而詳情則如下表中所記。在劇情１當中、在一開始時大部份的君主都只擁有２張或是３張的命令書而已、但是只要聚集的武將人數到達了４１人以上的話、命令書也會增加到７張之多。

也就是說、若是您想要增加命令書的話、就進行「搜索」及「錄用」盡可能地增加武將的數目。此外、在戰爭當中所捕捉到的敵方的武將也一定要加以錄用哦。如果遭受到拒絕的話、就先讓他入獄之後再對他進行「錄用」的指令就可以了。常常武將會改變心意並且成為您的部下哦。

而命令書最多可達七張、應該比你曾經支配過的國家數量還要少才是。但是、只要增加國家的數目、就可以完全不跟其他的勢力相鄰的安全的國度了。而且此時並沒有必要增強軍備，所以也就沒有必要在每一回合時發出命令了吧。只要採取此種思考方式雖然只有七張也應該相當地足夠了。

Q：

在不知不覺當中經驗值雖然會增加、但是何時增加的呢？而且當經驗值增加之後實際上會發揮何種效果呢？

A：

想必若是不看「情報」的「武將」欄的話是無法了解的，經驗值是當武將實行指令時逐漸增加的。

只是、在武將移動時以及「搜索」「錄用」失敗時則不會改變。

此外、戰爭當中經驗值偶爾也會增加。先進行伏兵政策再攻擊敵人、或是火計跟水計成功時、以及利用兩個部隊包挾敵方部隊使其混亂時。

如２７頁所載內容、經驗值具有使智力提昇的效果。「開發」及「治水」

您只要利用「情報」的「武將」一欄來觀看各武將的情報就應該可以了解其經驗值了、但是選擇「開發」及「治水」時比較容易看到吧。

◀命令書的張數▶

武将数	1～3	4～8	9～15	16～25	26～40	41以上
枚数	2	3	4	5	6	7

是依實行的武將的智力來決定其效果的，而此時您所擁有的經驗值中的一成數值會加算在智力上面。這也跟火計及水計的特技有關係。即使一開始不斷地失敗、但是只要累積了經驗成功的機率也會慢慢地提昇吧。而每一次所增加的經驗值是1～3左右。如果有想要提昇智力的武將的話、就很積極地發出命令、使其累積比其他的武將更多的經驗吧。

Q：
開始玩遊戲的時候、電腦的強度已經設定好了、這是代表什麼意思呢？

A：
這是依據電腦裏面對君主的評判來決定的。若是電腦這一方愈強、玩者的國家以外的國度發展就會愈快、進行戰爭時對玩者這一方的部隊造成的損害就會愈大。

當您尚是初學者的時候即使設定為「よわい（弱）」也可能遊戲馬上就終結了、在數度地過關累積了自信之後就設定為「つよい（強）」看看吧。一定可以讓您享受到相對應的樂趣的哦。

Q：
生了病而沒有辦法執行命令的武將很令人傷惱筋、是否有什麼可以不要生病就通過的方法呢？

A：
當您想要對某一名武將發布命令、但是此名武將卻不出現在武將選擇的一覽表上。發生此種情形時、就請利用「情報」的「武將」來觀察吧。

我想這一名武將前面應該附有十字的記號吧。這就表示這一名武將生病了。從結論上來說的話避開生病以及治療的方法是、沒有。雖然身為醫生的華佗出現在國家中就會為您治療生了病的武將，但是他應該是幾乎不會登場的吧。而生了病的武將幾乎到了下個月就會自動地痊癒了。

就放棄在此月份當中發布命令給他、靜靜地期待他下一回合時的活躍吧。而且、雖然挑釁戰爭這一方的國家中生了病的武將全都無法上陣，但是除此之外進行守備的國家、攻擊、守備這一方的同盟國中即使是生了病的武將也全都可以派上陣去。例如、即使武將全員都因為生病而倒下了，但是一旦其他國家發動戰爭你還是可以如平常一般地進行戰鬥。



在君主當中體力很低、也就是說很容易生病的就是劇情2中的袁紹了。但是、因為他的屬下很多所以這並不是很大的問題。

道具解說

此處我們將為你介紹登場於遊戲中的道具資料及「三國演義」當中的故事。

赤兎馬　せきとば

効果 可使機動力高達 6

這是可以日行千里的名馬。這是董卓為了讓呂布成為其部下所贈送的禮物、後來曹操為了馴服降伏後的關羽而轉贈給他。為此、在劇情 1 當中屬呂布所有、而劇情 2 中則是屬關羽所有。

的盧　てきろ

効果 使水軍成為 B

這是劉備贈送給劉表之物、後來了解了這是會讓主人遭殃的不吉之馬就還回此物。但是事實上坐上了這一匹馬而差點被蔡瑁暗殺的劉備、正是因為此馬所託而安全無事地逃出了。

青釭の剣　せいこうのけん

効果 提昇五單位武力

這是可以跟倚天劍相比的寶劍。原本是屬於曹操之物，但是寄放在他身邊的夏候恩之處。只是、在長板之戰時當趙雲攻破了夏候恩時因為知曉了此把寶劍而將之奪取。

倚天の剣　いてんのけん

効果 提昇五單位武力

這雖然是曹操所擁有的寶劍、但是在「三國演義」當中就只有出現其名稱而已。而且、可以提昇武力的道具有三件、只要擁有了其中的兩件以上即會分別加算數值在你的武力上。

七星の剣　しちせいのけん

効果 提昇五單位武力

為了要暗殺掌握有後漢朝實權的董卓、由司徒、王允贈予曹操的寶劍。只是、受到了董卓懷疑的曹操將此劍作為贈送的禮物送給了董卓、從洛陽開始逃亡。

玉璽　ぎょくじ

効果 使魅力達到１００

這是皇帝的象徵。是由孫堅在絡陽燒毀後所發現、在孫策向袁術借用兵力時將此物作為質押交給了袁術。而袁術也就以此為基礎自稱為皇帝。而在劇情 2 當中是由曹操所持有，所以沒有被發現。

第3章

戦場地形総覧

為了獲得勝利而勇敢前往敵方城池的勇猛武將們。而阻擋在他們前方的到底是大河的湍急河流或是巍巍聳立的高山呢？此處我們就揭載了全數１９個國家的戰場地圖、並且為您解說資料及攻略的方法。

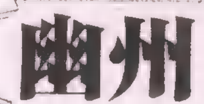


馬謖

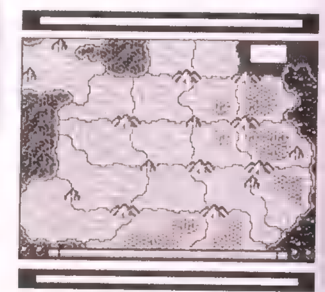
三國志故事成語

「泣いて馬稷を斬る」

當蜀國的將軍、馬稷不遵從命令並且使得戰爭失敗了之後、諸葛亮就一面哭泣著一邊將他綁處決了。但是、諸葛亮所流的眼淚並不是因為可惜他的性命、而是因為自己不聽從先帝（劉備）的遺言而起用了馬稷、對於自己的決定覺得很可悲。



幽州　ゆうしゅう



是否能夠安全無事地渡過大海呢？

因為所鄰接的國家只有冀州及青州，所以只要占領了這二個國家此處就成了安全地帶了、即使不配置著許多的士兵也沒有關係了。而戰場是以跟青州之間著一面很廣闊的大海為一大特徵。若是沒有水軍等級較高的武將的話就從冀州進攻吧。此外、當你想要攻[illegible]城中的武將時、還是不要讓在城下水上那一些水軍等級較低的武將移動比較好哦。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	公孫瓚	公孫瓚	458	5000	110	7	86	70	655
2	袁紹	袁熙	561	10080	80	8	86	60	655

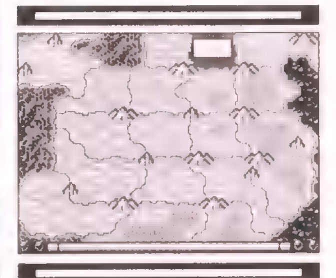
冀州

青州

因為幾乎全是平地、所以移動應該不是一件很難的事情。

對於水軍等級為 D 的武將、命令其渡過這一片大海應該是很難的吧。

冀州　きしゅう



這是中國北方豐裕的國家

雖然治水度有一點點低，但是因為人口很多所以可以期待會有很高的收入。當兗州及并州前來攻打時、因為國境邊上又有山又有河所以移動是很困難的一件事、而城的四周圍則幾乎都是平地、所以攻下城池應該不是一件難事。只是、在袁紹的治理下時、請事先調查武將的能力及士兵的數量、若是不先備好可以相互對抗的戰力的話可是沒有辦法順利占領的哦。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	袁紹	袁紹	587	10100	100	15	52	60	1355
2	袁紹	袁紹	774	15100	100	16	52	60	1446

雖然移動很輕鬆、但是幾乎不會發生此國入侵的情事。

并州

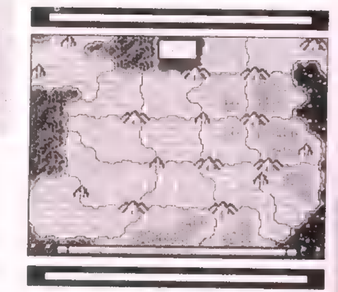
雖然越過山脈需要花費時間、但是只要渡過了移動就很輕鬆了。

幽州

因為途中有河、所以盡可能希望使用水軍等級較高的武將。

兗州

并州　へいしゅう



利用山的地形效果來戰鬥吧

因為左邊完全沒有國家、所以所鄰接的國家就只有冀州以及司州這兩國而已。只要占領了這兩個國家、就不再有被其他國入侵的危險了。而在城的四周則點綴有山脈及高山群。特別是被冀州入侵時、馬上就被高山所包挾而且侵攻的路線也被限定了。守備的一方就只要讓部隊移動到途中的某一座山上就可以很有利地戰鬥了吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	劉備	劉備	479	10070	70	8	66	30	628
2	袁紹	沮授	560	10080	80	9	66	60	628

國境上全是高山綿延，所以只有中央的兩格可以通行。

冀州

若是不涉過城四周的河的話就無法到達并州。有了強行的覺悟後再出陣吧。

司州

青州　せいしゅう



請以水軍等級較高的武將來進攻吧

城的四周幾乎大部份都是海。當除了幽州以外的國家前來進攻時、雖然即使不在水上移動也可以進軍，但是若是有水軍等級較高的武將在的話、就可以使戰爭更為有利。例如、當徐州前來進攻時就讓軍隊走左側的陸上路線及右側的水上路線、這麼一來就可以形成包挾城池的作戰了。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	孔融	孔融	437	10000	80	13	82	50	719
2	袁紹	袁譚	542	10080	80	14	82	50	719

不論從何處進攻都必需要通過水上、移動是很辛苦的一件事。

幽州

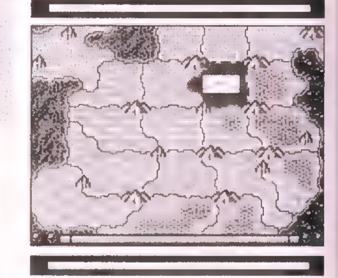
兗州

雖然有森林也有高山、但是沒有必要通過水上所以還是可以輕鬆地進行。

只要從城內直直地往上行、途中就只有森林地形。

徐州

兗州 えんしゅう



背河可使守備堅強

因為一開始時人口比較多、所以只要利用洪水及疫病、住民的叛亂等等方法使人口減少應該就可以得到很安定的收入了吧。在城的上方及右下方有河流流過、對於水軍等級較低的武將來說可以說是較不利的地形。從這一點來說、若是前來攻擊者為司州或是予州時、就不要進入到河中戰鬥是最佳的戰術了。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	曹操	曹操	513	10090	90	17	39	60	943
2	曹操	曹操	710	15090	90	18	39	60	964

冀州

司州

青州

予州

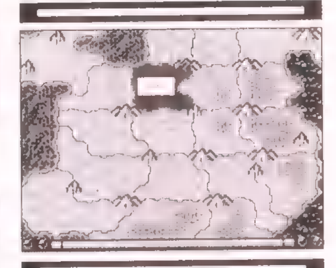
水軍等級較低的武將就使其越過左側的淺灘接近敵方城池吧。

雖然移動時並不相當困難、但是還是避開在敵城右下方的河再前進吧。

從城下方出來後、只要直直地朝右邊行進就可以來到敵城了。

讓部隊分為左右兩邊包挾就可以了吧。

司州　ししゅう



這是人口最多的大國

在全國中人口最多、開始遊戲時土地的價值也最高。只要占領了此國度收入立即增多、而且軍備也增強應該會變得很輕鬆才是。但也就因為如此、攻下此國是相當困難地。城的三面有水圍繞、只能夠以水軍等級較低的武將從下方進攻一途了。此外、當雍州及并州前來攻擊時、馬上會遭受到山及河的阻礙遲遲無法順利前進。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	董卓	董卓	982	20150	150	22	67	60	2037
2	曹操	荀彧	696	10080	80	20	67	60	2037

河就如同一道防衛線一般。相當需要水軍等級較高的武將。

并州

因為是平地很容易行軍，但是或許中途會有敵軍埋伏。

雍州

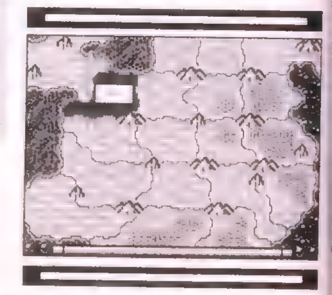
兗州

無論行進至何方都有山有水。移動本身就是一大苦差事。

因為城跟城之間很近、所以當移動受阻時就從此處進攻是最佳方法。

新野

雍州　ようしゅう



渡過河流時請用心

此州跟司州、涼州、漢中這三個國家鄰接、而且是唯一跟涼州相鄰的國家。雖然從涼州前往進攻是最容易行動的，但是只要您不以馬騰進行遊戲就幾乎不會發生這一種情形吧。而被其他這兩個國家進攻時、當水軍等級較低的武將要涉過城下的河流時請注意一點吧。如果有可能出現被敵人襲擊的危險的話還是繞遠路比較好吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	董卓	李傕	953	15060	60	7	66	60	837
2	曹操	鍾繇	550	10080	80	8	66	60	837

只要從城右下方的橋上直直地朝著右邊行進應該馬上就可以到達敵城了。

涼州

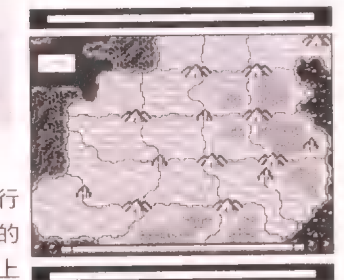
司州

移動在戰場的上方避開在敵城前的護城河也是手段之一。

漢中

欲以最短的時間來移動的話、就只能夠從位於城左上方的森林行進了。

涼州　りょうしゅう



若是橋被燒毀可是會很麻煩的哦

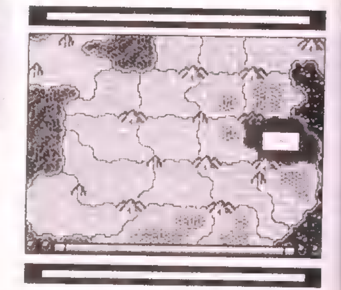
因為人口很少而且土地價值又低、所以可以進行「內政」的收入也相對地稀少。但是、因為鄰接的國家就只有雍州、所以占領了此處之後有必要馬上就鞏固防守、讓所有的士兵全都移動到雍州也是不錯的哦。雖然在城的右下方架有一座橋、但是若是被守備的一方以火計策將其燃燒了、那麼水軍等級較低的武將可是會陷入一場很辛苦的戰役當中的哦。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	馬騰	馬騰	474	2000	80	3	77	50	519
2	馬騰	馬騰	573	10080	80	4	77	60	582

若是在橋邊出現了守備一方的部隊、就繞行其他路線接近敵城吧。

雍州

徐州　じょしゅう



若欲避開河就從青州進攻吧

這是一個沿海的國家、以緊鄰在城的下方左右兩方的大河為一大特徵。因此、當您不擁有水軍等級較高的武將時、還是從青州這一方進攻並且從城的上方位置開始接近比較好吧。若是從揚州這個方向進攻的話河將會成為您最大的障礙。而請注意的重點有當水軍等級較低的武將正要通過城左下方的淺灘時、請不要被涉至河的中途時遭受到守備這一方的攻擊哦。

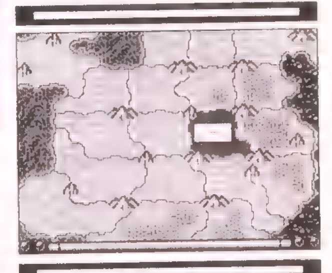
シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	陶謙	陶謙	551	10080	80	10	55	60	737
2	空白地	空白地	447	2000	0	9	55	50	737

通過水上而來到敵城。將部隊兵分兩路包圍此城池。

走出了城後就越過河流、行進於上方朝著敵城前進吧。

讓水軍等級較高的武將直直地朝上方行進從鄰海的位置接近吧。

予州　よしゅう



讓此處保持空白地的狀態是很可惜地

人口有點多而一開始的土地價值也不是很差。因為在劇情１當中仍是一塊空白地、所以若是以其周邊的國家開始遊戲者想必這是一處想要快點占領的地方吧。而戰場大部份是平地、就以應該可以列入容易攻擊的類型吧。雖然城的兩側有河流圍繞著、但是只要水軍等級低的武將不進入到此區域的話應該就不會發生問題才是。剩下的就只是以我方及敵方的戰力差距來一決勝負了吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	空白地	空白地	408	5000	0	12	48	70	1091
2	劉備	劉備	428	10080	80	13	48	50	1091

從敵城再往左邊行進幾乎全是平地、可以不涉過河。

兗州

只要朝著上方行進就可以不涉過河通過此區，但是移動時應該很花費時間吧。

新野

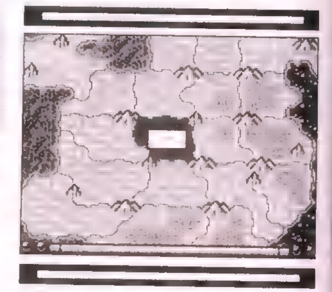
只要從城的上方出來再行進、再越過一個山頭就可到達敵城了。

徐州

雖然需要在自已的國家內涉過河但是只要通過後馬上就到達敵城了。

予章

新野　しんや



需有強行的覺悟進攻吧

因為人口較多所以收入這一方面是沒有問題。而且進入到劇情2之後此地就會變成空白地、所以治水度也會上昇。只是、因為人民的忠誠度有偏低的傾向、還是早點實行「施し」吧。雖然戰場上有許多河流、但是只要從上方的司州進攻的話、幾乎可以不受到河流的影響地戰鬥了。而被其他國家入侵時為了要越過高山及河流、有時候您不得不有強行的時候吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	袁術	袁術	634	10090	90	9	63	60	1046
2	空白地	空白地	417	10000	0	10	83	40	1082

雖然城的正下方有高山、但是只要避開此區行進馬上就到達敵城了。

司州

只要往左邊行進會遇到河流、通過了上方的山及森林進攻看看吧。

漢中

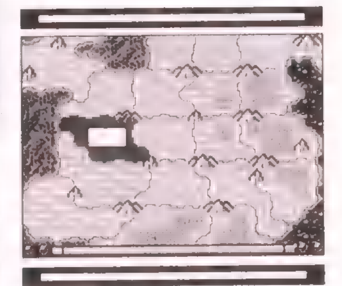
若水軍等級太低的話、越過國境時就只能夠穿越中央的山脈了。

予州

無論行進至何處都會遇到河流。從左邊行進兩列會比較快。

荊州

漢中　かんちゅう



即使花費了心思占領也沒有益處

在劇情1時是空白地、而且人口也少土地價值也很低。唯一的優點就是戰場的地形有點複雜，所以城的守備還蠻堅固的。當周圍的敵國前來進攻時想必移動是很困難的吧、城的上方也跟河流相鄰四周圍的平地也很少、欲攻下此城池可是一大苦差事吧。像這樣子的國家就只有看準其士兵數少的時候一口氣攻陷才行。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	空白地	空白地	472	2000	0	4	81	70	528
2	張魯	張魯	570	10080	80	5	81	60	591

即使途中有河流但是比起被其他國家進攻還要好吧。

雍州

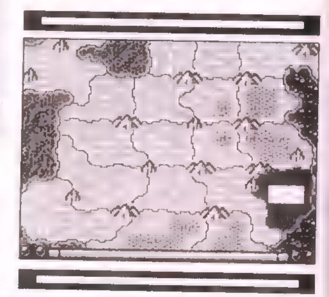
只要有水軍等級為A的武將在、就可以涉過河流朝向敵城而去了。

新野

雖然也可以避開河流移動、但是要繞很大的一圈。

益州

揚州　ようしゅう





趁尚為空白地時占領

旁邊的予章的國境一直延伸到海邊、而跟此國相鄰的就只有予章、徐州這兩國而已。因為人口此比這兩國多、而且在劇情１時是一塊空白地、所以早一點移動占領就可以了吧。而且因為戰場大部份都是海，所以攻擊的一方若有水軍等級較高的武將在的話較容易戰鬥、再加上只要可以忍耐繞遠路即使用其他武將也可充份地戰鬥。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	空白地	空白地	424	5000	0	11	87	70	946
2	孫權	張昭	727	10080	80	12	67	60	991

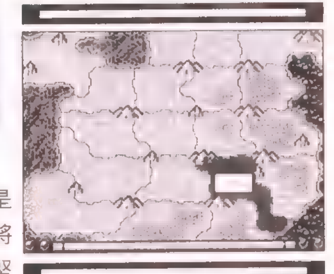
越過了國境再往左側前進、到達敵城為止的河就只有一處。

徐州

予章

從城的左側出來、沿著下方的河流行進就可以不用渡過河流了。

予章　よしょう



以水軍的程度決勝負

雖然戰場大多為平地、但是因為城有三面都是河、所以若是攻擊這一方沒有水軍等級較高的武將的話要攻陷城池是很困難地。特別是由孫權、孫堅來防守時、可以予想到會讓水軍等級較高的武將出陣、所以就讓「水軍」代替武將、先提昇了水軍的等級後再攻擊會比較好吧。這麼一來、即使綿延於左右兩邊的大河也都不是問題了。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	孫堅	孫堅	564	10080	80	8	59	50	700
2	孫権	孫権	652	10080	80	9	59	60	764

無論哪一條路線都會撞到河。就在不會受到敵方攻擊的地方過河吧。

予州

越過了國境後往下方行進就可以不用越過河流了、但是路途有點遠。

荊州

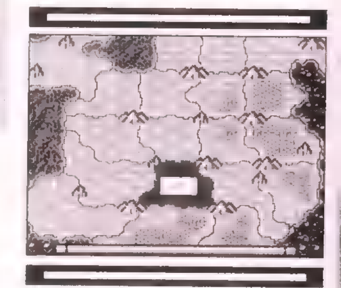
揚州

從這裏出陣的話因為敵城之前為平野地形所以較容易戰鬥。

雖然移動較輕鬆、但是很少能一開始就先占領此區吧。

南海

荊州　けいしゅう



將橋焚燒阻止敵人前進

在國家資料中治水度偏低、而以劉表來進行遊戲時希望能夠早點進行「治水」工作。而戰場上除了城上方之外全是河流及淺灘、所以被攻擊時還是有水軍等級較高的武將在比較好。而在城的左上方架有一座橋、當您被新野所攻擊時守備的一方若將此橋燒毀的話、多少可以讓攻擊者的移動變慢吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	劉表	劉表	562	10080	80	6	51	60	719
2	劉表	劉表	654	10080	80	7	51	60	819

雖然涉水而過是很麻煩地、若從此國進攻的話、敵城的前方是一片平地

新野

河就如同牆壁一般地阻擋著你、好想要水軍等級較高的武將啊。

益州

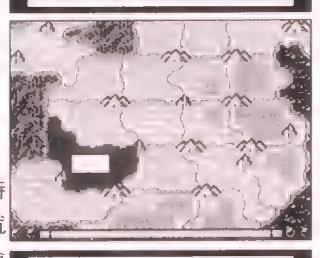
因為有座高山所以能夠越過國境的就只有三格而已。

予章

不得不先在自國度內先涉過淺灘、欲越過國境時又有一條河。

交州

益州　えきしゅう



河就如同洞穴一般地包圍著城池

跟四周圍的國家人口較多、當您要進攻此地區時可以作為增強軍備的據點來加以利用。而戰場上就如同被河流包圍一般地無論從哪一個國家進攻都會遇到河流。特別在城的左方及下方這兩面有河、所以當從南方而來的南蠻前來進攻時，若是沒有水軍等級較高的武將在的話戰鬥就會很不利哦。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	劉焉	劉焉	435	5000	100	9	81	70	900
2	劉璋	劉璋	633	10080	80	10	71	60	1000

若是從敵城的上方被進攻的話、會比其他的兩國更容易戰鬥。

漢中

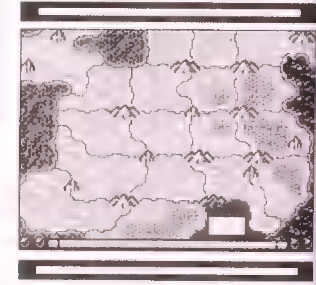
因為國境上有高山、所以只得從城直直地朝著左邊行進一途。

荊州

南蛮

若朝著左邊行進的話就會遇到敵城前面的河、還是從右邊行進繞道而行吧。

南海　なんかい



廣大的海對戰鬥沒有影響

雖然在劇情１、２當中都是空白地、而且人民的忠誠度又低、占領了之後想必也只是自討苦吃吧。而戰場的下半部份是一片廣大的海洋、所以不會有國家從這一方進攻的危險、對於戰鬥也應該不會有任何影響的才是。除此之外則幾乎是平地不論是攻擊或移動都很輕鬆。只要有水軍等級較高的武將在的話、就繞道來到城的左下方進行攻擊較有利哦。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	空白地	空白地	475	2000	0	4	47	20	464
2	空白地	空白地	472	3000	0	5	47	20	491

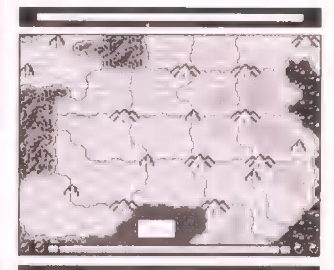
可以不必渡過河即可移動、再加上戰力又有差距馬上即可占領了

予章

交州

為有淺灘及河流、所以水軍等級較低的武將移動時是有點麻煩的。

交州　こうしゅう



來自淺灘的攻擊較不利

跟南海相同、在兩回的劇情當中都是空白地，人口及人民的忠誠度都偏低。但是在這當中卻發現了治水度的高數值、這也可以說是一個優點吧。而戰場則是在城的上方有一處淺灘為其特徵。此處完全跟水軍等級沒有關係攻擊力很弱，所以從此處攻擊城池是比較不利地。攻擊的一方希望盡可能地繞道城的左右兩邊後再攻擊吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	空白地	空白地	480	2000	0	2	86	20	446
2	空白地	空白地	477	3000	0	3	86	20	473

不得不拔山涉水而過、想必花費在移動上的時間不少吧。

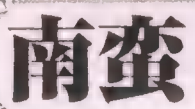
荊州

雖然朝著上方行進就沒有河、但是若在意時間的話還是直直地朝左邊行進吧。

南蠻

從城的上方出來後直直地朝著右邊行進是更為快速的路線哦。

南海





以大軍大舉入侵、擊潰敵軍

人口在各國中最低、而且不但收入少再加上連「徵兵」都無法進行。而國家所在的位置也是左下方的角落、所以並沒有必要太急於占領此地吧。而在戰場上則零星點綴著有山及河流等等、雖然有些微複雜但是這麼一個國家應該沒有可能有大軍駐守於此。攻擊者只要舉大軍入侵、不要在意些微的損傷很有氣勢地入攻就可以了吧。

シナリオ	君主	太守	金	兵糧	兵士	土地	治水	民忠	人口
1	空白地	空白地	483	2000	0	3	49	30	346
2	孟獲	孟獲	480	10080	80	4	49	60	386

只要行進於右邊數來第三列就可以只涉一次水即到達敵城了。

益州

只要越過了城上方的淺灘、就可以不很辛苦地來到了敵城了。

交州

第4章

三國志武将名鑑

登場於「三國志」當中有名無名的武將們、他們是如何生存又如何地消失在這舞台上的呢？就讓我們依五十音的順序來為各位介紹全數登場的１９８位武將的人物資料吧。



馬良

三國志故事成語

「馬氏の五常・白眉もっともよし」

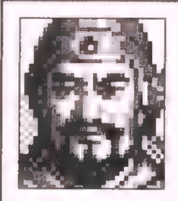
當伊籍成為劉備的屬下時、被認為是很有才能者而推薦了馬氏的五名兄弟。而在兄弟當中又屬眉毛特別白的馬良最為優秀、所以現在我們就稱在眾人當中特別優秀的人物為「白眉」了。



いせき
伊籍

知:81　S1:未発見
武:27　S2:未発見
魅:88

一開始所仕奉的是劉表、後來因為告知了前來投靠劉表的劉備、有關蔡瑁的暗殺計畫將劉備從危機中救出。後來就成為了劉備的屬下、並且建議錄用馬良、馬稷等等馬氏五兄弟。



うきん
于禁

知:46　S1:未発見
武:77　S2:曹操
魅:40

這是一開始就仕奉著曹操的武將。雖然是很有經驗的勇將、但是在樊城的救援事件中大敗給了關羽、因此成為了捕虜。此時因為被曹操知曉了他惜命一事，所以完全失去了所有的信賴。



えんいん
袁胤

知:59　S1:袁術
武:27　S2:死亡
魅:74

袁術的姪子。在袁術敗給了劉備時就跟袁術一同逃亡、即使在袁術死後也仍然繼續地守著其棺木及家族逃亡著。只是後來在中途被襲擊、一行人完全沒有存活著全都被殺害了。



えんき
袁熙

知:61　S1:未発見
武:57　S2:袁紹
魅:50

袁紹的次男。在官渡之戰當中袁紹敗給了曹操時他就率領著軍隊前來救援，但是在續倉亭一戰當中也失敗了。在袁紹死後被曹操攻擊而四處逃亡、後來被投靠的公孫康背叛並且被殺害而死。



えんじゅつ
袁術

知:69　S1:君主
武:80　S2:死亡
魅:50

袁紹的弟弟。從孫策的手中得到了玉璽而自稱為皇帝、開始了揮霍的生活。一旦財政日益惡化之後就來到了袁紹的身邊，但是在中途被劉備的軍隊所襲擊、士兵及將軍全都逃走而迎接了可悲的結局。



えんしょう
袁紹

知:70　S1:君主
武:81　S2:君主
魅:70

在董卓進入到洛陽了之後就成為反董卓同盟的盟主、但是因為沒有辦法統率群雄而解散。之後、雖然率領著大軍向曹操挑戰決一勝負，但是敗於官渡、倉亭一戰中、因為失意而亡。



えんしょう
袁尚

知:55　S1:未発見
武:68　S2:袁紹
魅:52

袁紹的三男。在袁紹死後跟哥哥袁譚兩人間有了爭鬥而因為此心結終於被曹操所攻破。最後跟袁熙一同投靠於北方的公孫康並且被背叛、最後被斬首上獻給曹操了。



えんたん
袁譚

知:63　S1:未発見
武:60　S2:袁紹
魅:52

袁紹的長男。在袁紹死後、以自已身為長男的理由跟弟弟袁尚爭奪著繼承王座的資格、最後導致了被攻破的結局。而且他為了跟袁尚對抗而遵從了曹操的指示、最後被看破而導致了滅亡一途。



えん　ほ
閻圃

知:80　S1:未発見
武:33　S2:張魯
魅:42

張魯的部下。在曹操被攻[illegible]時、他前往阻止想要從角落出城去戰鬥的張魯的行動，但是卻沒有被接受。結局張魯被內通者楊松關於門外、而降伏在曹操的門下。



おういん
王允

知:81　S1:董卓
武:15　S2:死亡
魅:67

他是後漢朝的忠臣。在董卓握有實權的時候、他將七星劍上獻給曹操請求他暗殺董卓、但卻失敗。最後他利用自已的養女、貂蟬對呂布進行美色的誘惑、終於很成功地殺害了董卓。



おうさん
王粲

知:85　S1:未発見
武:29　S2:未発見
魅:70

不論是記憶力或是算術都很優秀、是一位有名的文章家。避開了戰亂來到了荊州、投靠在劉表的門下。之後、曹操侵攻荊州時被曹操所錄用、為了要提昇曹操的權威而竭盡其所能。



おうしゅう
王修

知:57　S1:未発見
武:24　S2:袁紹
魅:64

仕奉著袁紹的長男、袁譚。因為阻止袁譚進行暗殺袁尚的計畫、而被憤怒的袁譚所解任、但是在袁譚跟曹操戰鬥並且戰死之後、他請求讓他來埋葬袁譚的遺體而深深為曹操所感動。



おうそう
王双

知:18 S1:未発見
武:89 S2:未発見
魅:22

揮舞著長柄大刀、在繩子的前方設置著鐵球、他就是使用著這名叫「流星鎚」的武器的猛將。為了取代曹叡而被起用。因為跟蜀軍之間的戰鬥而聲名大躁、但是後來因為中了諸葛亭的計略而戰死沙場。



おうちゅう
王忠

知:34 S1:未発見
武:52 S2:未発見
魅:53

曹操的部下。雖然揮揚著旗幟前去討伐劉備，但是因為跟關羽一對一單槍匹馬的戰鬥失敗而成了捕虜了。在卸任之後、為了勸曹操跟劉備之間和解、又得到了怒氣再度被解任了。



おうへい
王平

知:71 S1:未発見
武:83 S2:未発見
魅:80

一開始時是魏國的將軍、但是在漢中之戰後就降伏於蜀後來隨著諸葛亮遠征相當地活躍。但是在街亭之戰當中因為不聽從馬稷阻止他上山取陣的行為、因此造成了失敗的結局。



おうろう
王朗

知:73 S1:未発見
武:48 S2:曹操
魅:74

身為會稽的太守、因敗給孫策而進行逃亡、後來被曹操徵召而為了魏國的建國情事奉獻心力。但是、在他已年邁之時還同行前很跟蜀國的戰爭、因為跟諸葛亮之間的議論失敗、太過於生氣因此辭世而去了。



かいえつ
蒯越

知:83 S1:劉表
武:31 S2:劉表
魅:60

劉表的文官。因為看穿了由劉備贈送給劉表的馬、「的盧」是一匹凶馬所以後來將此馬還了回去。在曹操的軍隊侵攻荊州的時候、他說服了身為繼承者的劉琮降伏、讓曹操相當地開心。



かいりょう
蒯良

知:81 S1:劉表
武:30 S2:劉表
魅:58

身為劉表的屬下、蒯越的哥哥。向呂公獻上了計策而讓進攻荊州的孫堅戰死在沙場上。在曹操敗給張繡之際、他進言這是一舉打敗曹操的佳機、但是因為劉表的軍隊遇上了伏兵而失敗。



かきん
華歆

知:78　S1:未発見
武:29　S2:未発見
魅:31

雖然是仕奉著孫策，但是當他身為前往曹操處的使者時、就停留在許都了。之後他將企圖殺害曹操的伏皇后捕起來、為了讓曹操即位為魏王、及魏王朝的建力等情事他傾注了心力。



かく
賈詡

知:95　S1:董卓
武:42　S2:曹操
魅:62

身為張繡的參謀跟曹操的軍隊戰鬥、但是後來跟張繡一起降伏於曹操之下。之後、他說服了曹操決定讓曹丕繼他之後接此大業。而這個功勞、就是曹丕在繼任為魏帝之後讓他出任為太尉一職。



かくか
郭嘉

知:97　S1:未発見
武:39　S2:曹操
魅:86

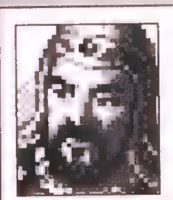
身為曹操的參謀受到了很深厚的信賴、但是在遠征途中因為患了疫病、而英年早逝。之後、當曹操的軍隊在赤壁之戰當中大敗時、曹操很感嘆地說了「若是郭嘉尚在應該就不會得此敗陣了吧」。



かくし
郭汜

知:30　S1:董卓
武:59　S2:死亡
魅:28

他是董卓的武將部下。在董卓死後、跟李傕們共同掌握了後漢朝的實際大權。後來、在後漢皇帝逃亡時曾經跟李傕一同追擊、但是因為敗在曹操的手下而成為了盜賊、最後被自已的部下所殺。



かくしょう
郝昭

知:71　S1:未発見
武:84　S2:未発見
魅:81

魏國的將軍。守護著陳倉城、一次又一次地破除了諸葛亮的奇策。但是、後來因為罹患了重病因為久臥在床、後來是因為聽到了中了諸葛亮的城下放火計策受不了此衝擊辭世了。



がくしん
楽進

知:72　S1:曹操
武:79　S2:曹操
魅:45

他是自從曹操一開始揭杆起義時就跟隨在身邊的古參的將軍。在看守合肥時、因為擔任大將一職而跟張遼產生了不快樂的誤會、後來和解了，並且還兩個人連手力打破了孫權的軍隊立了功勞。



かくと
郭図

知:80　S1:袁紹
武:32　S2:袁紹
魅:42

身為袁紹的參謀。雖然主張跟曹操進行一次決戰、但是在官渡之戰當中因為吃了敗仗而認為是該負起責任者。之後、跟隨了袁譚跟袁尚之間的戰鬥又失敗、在跟曹操的戰爭當中因為中了樂進的弓箭而死。



かこうえん
夏侯淵

知:57　S1:曹操
武:90　S2:曹操
魅:74

跟曹操屬於同族、而他的表兄夏侯惇一起從曹操揭杆起義開始就跟隨在門下。雖然建立了許多的戰功、但是在遠征到漢中回歸的途中跟定軍山上的蜀軍戰鬥、卻因為被忠所斬殺而死亡。



かこうしょう
夏侯尚

知:62　S1:未発見
武:69　S2:未発見
魅:68

夏侯惇的姪子。在迎擊蜀國對漢中的攻略時很活躍。但是、此時他因為跟黃忠挑戰單槍匹馬決戰失敗、而成為蜀的捕虜。被解放了之後、就前去攻打守護在南部的孫權的軍隊、但因為陷入了其計策而大敗。



かこうとく
夏侯德

知:55　S1:未発見
武:68　S2:未発見
魅:61

身為夏侯惇的姪子、是夏侯尚的哥哥。當蜀出兵攻打難中的時候他也上陣，擔任兵糧的管理等等。後來跟從前線逃亡而來的夏侯尚會合、一同上陣戰鬥、最後則被嚴顏斬首而死。



かこうとん
夏侯惇

知:60　S1:曹操
武:93　S2:曹操
魅:76

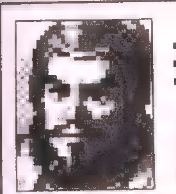
夏侯淵的表哥。跟呂布軍戰鬥當中左眼因為被弓箭擊中、在將弓箭抽出時眼球也一同飛出。他說了一句「真浪費」就一口將眼球給吃了。之後他身為曹操軍隊的主力仍然持續活躍在戰場上。



かこうは
夏侯霸

知:59　S1:未発見
武:89　S2:未発見
魅:73

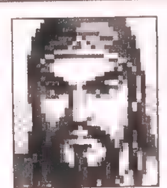
身為夏侯淵之子。雖然曾經身為魏國的將軍而在跟蜀國的戰鬥及遠征遼東時活躍著、但是一旦司馬懿起義並且掌握了實權了之後、為了怕被處刑而亡命至蜀。之後就以蜀將的身份跟姜維一同相當地活躍。



かゆう
華雄

知:31　S1:董卓
武:91　S2:死亡
魅:33

他是董卓屬下的將軍。在袁紹及曹操們組成了反董卓同盟軍並且前來侵攻時、提出自已自願上陣的請求、並且一一地打倒了同盟軍的將軍。但是、就在跟關羽的對戰當中一轉眼間就被討伐了。



かんう
関羽

知:81　S1:劉備
武:99　S2:劉備
魅:96

跟劉備共結為義兄弟、而且手持著「青龍偃月刀」這一大柄長刀不斷地在勝負當中闊展了他的名聲。但是、就在他看守荊州時因為落入了孫權軍隊的計策而被逮捕、並且被斬首辭世。



かんきゅうけん
毋丘倹

知:51　S1:未発見
武:86　S2:未発見
魅:48

在曹叡的年代時擔任幽州刺史、並且告知了將在遼東起義的公孫淵的反亂事件。後來司馬師擔任魏帝、並且將曹芳給廢除時，就跟文欽一起密謀反叛、但並沒有成功失敗了之後在逃亡的途中即被殺而亡了。



かんこう
関興

知:69　S1:未発見
武:90　S2:未発見
魅:70

關羽的次男。在關羽死後來到了劉備的身邊，為了要報關羽之仇而活躍在戰場上。之後他參加了諸葛亮的北伐戰爭並且立了戰功、但是在第六次的出兵之前卻因病去逝，相當令諸葛亮感嘆。



かんすい
韓遂

知:67　S1:馬騰
武:71　S2:馬騰
魅:78

并州的刺史。跟馬騰共同起誓結為義兄弟、當馬騰被曹操所殺之後、就跟馬超一起為了要打倒曹操而起兵。一開始時雖然連續地勝利了、但是後來因為掉入了計策而跟馬超的感情不佳、最後降伏曹操手下。



かんたく
闞沢

知:79　S1:未発見
武:42　S2:未発見
魅:63

身為孫權屬下的文官。在赤壁之戰時、成為了出使至曹操處的使者，讓曹操相信了黃蓋的背叛情事。後來、在劉備前來一討關羽之仇出兵戰爭時，他推薦了陸遜作為迎擊的司令官。



かんとう
韓当

知:49　S1:孫堅
武:69　S2:孫権
魅:51

他是從孫堅的時代開始即仕奉於身且的古參將軍。跟劉表的戰爭當中因為從敵將的背後開始攻擊而獲得了勝利。此外、在赤壁之戰的前哨戰當中跟周泰一起上陣殺敵、但是卻被曹操的屬下、焦觸所討伐。



かんねい
甘寧

知:58　S1:未発見
武:92　S2:未発見
魅:52

是一名海賊出身的猛將。一開始時原是仕奉在劉表部下的黃祖門下、並且擊斃了孫權軍隊的凌操。後來在降伏於孫權時、受到凌操的兒子，凌統所憎恨但是後來因他拯救了凌統的危機所以雙方即和解了。



かんぺい
関平

知:70　S1:未発見
武:82　S2:未発見
魅:79

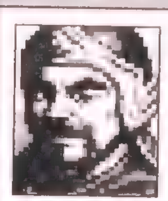
關羽的養子。一開始時是跟劉備的養子、劉封共組一隊一同戰鬥。後來他來到了父親的身邊、一同守備著荊州地區。但是在被孫權軍隊所捕時就跟父親一同被處刑了。



がんりょう
顔良

知:27　S1:袁紹
武:90　S2:袁紹
魅:51

身為袁紹屬下的將軍、跟文醜一起共享有勇猛之名。在跟曹操軍隊的戰鬥當中斬殺了宋憲、魏續、並且也擊退了徐晃。但是、後來跟當時在曹操身邊的關羽戰鬥時就被一刀劈成兩斷了。



ぎえん
魏延

知:48　S1:未発見
武:94　S2:未発見
魅:34

曾經是韓玄的部下、後來降伏在斬殺了韓玄的劉備軍門下，之後一直支持著關羽及張飛皆已經死亡後的蜀軍。但是、一互跟他感情不佳的諸葛亮死後馬上就密謀反亂、後來為馬岱所殺。



きょうい
姜維

知:94　S1:未発見
武:91　S2:未発見
魅:88

因為中了諸葛亮的計策而從魏國降伏至蜀國的門下。後來成為了諸葛亮的門生並且相當地活躍，即使在諸葛亮後仍然繼承其志業而斷續地北伐。在蜀國滅亡之後也為了再興此業而努力、失敗後就自殺了。



きょちょ
許褚

知:20　S1:未発見
武:98　S2:曹操
魅:66

跟曹操的部下的典韋及互角戰鬥、之後即被曹操所認同並且被採用。在馬超前來一討父親馬騰之仇、挑戰戰爭時跟他進行了單槍匹馬的戰鬥、不斷地激鬥當中一直沒有辦法分出勝負。



きょゆう
許攸

知:79　S1:未発見
武:42　S2:袁紹
魅:46

袁紹的參謀。因為他並袁紹的進言沒有被採用、所以在官渡之戰時反背至曹操的軍營、並且導致了勝利一途。但是、因為太過於自滿而開始驕傲、後來被生氣的許褚所斬殺。



き れい
紀靈

知:31　S1:袁術
武:71　S2:死亡
魅:55

袁術屬下的將軍。雖然前去討伐在小沛的劉備軍、但是因為後來發生了呂布的仲裁事件而徹退了。後來在袁術前往袁紹的身邊時被劉備的軍隊所襲擊、跟張飛進行戰鬥而戰死。



ぐ ほん
虞翻

知:78　S1:未発見
武:38　S2:孫權
魅:71

原本是會稽的役人、在太守、王朗敗給孫策的時候就仕奉於孫策身邊。正當孫權準備攻打關羽所守護的荊州時、被劉備部下的傅士仁們所說服而反叛、結果造成了關羽的孤立。他是劉璋部下的老將。在劉



げんがん
厳顔

知:70　S1:未発見
武:87　S2:[illegible]璋
魅:72

備進攻益州的時候雖然被張飛所捕捉，但是因為被張飛很有禮貌的態度所感動、所以之後就跟隨在劉備的身邊。之後、跟同樣身為老將的黃忠共組一同戰鬥於沙場上。



ご い
呉懿

知:58　S1:[illegible]焉
武:73　S2:劉璋
[illegible]:81

劉璋的義兄。雖然在劉備進攻益州時守護著此城、後來被趙雲所捕捉就降伏於門下了。之後仕奉著劉備、而妹妹則嫁給了劉備。也參加諸葛亮的北伐行動、在諸葛亮死後就成為了車騎將軍。



こうえん
黄琬

知:58　S1:未発見
武:55　S2:死亡
魅:49

後漢朝的役人。因為在董卓準備將首都從洛陽移至長安都時提出反對意見、而被解任。後來雖然復回但是卻協助王允準備暗殺董卓的計畫、但正就在李傕進攻長安時死亡了。



こうがい
黄蓋

知:58　S1:孫堅
武:88　S2:孫權
魅:73

從孫堅的年代開始即仕吳國的猛將。在赤壁之戰當中跟周瑜們共同策畫了「苦肉計」並且實行、在決戰當中約定共同謀反而一步步接近水軍、並且在船上放火獲得了大勝利。



こうけん
黄權

知:77　S1:未発見
武:57　S2:劉璋
魅:53

劉璋的部下。在劉備占領了益州之後、劉備本人親自前去造訪他請求他出仕蜀。但是、就在遠征至吳國大敗之後、為了要阻礙吳國大軍前往蜀、沒有辦法就只好降伏於魏國之下了。



こうせい
侯成

知:40　S1:未発見
武:66　S2:曹操
魅:46

仕奉著呂布的武將。在被曹操、劉備的連合軍隊進攻時一直守護在城內、因為打破了禁酒令的命令而受到了呂布的怒氣被打■。至此感受到本身的危險、逃走背叛至曹操門下。



こうそ
黄祖

知:48　S1:劉表
武:65　S2:劉表
魅:62

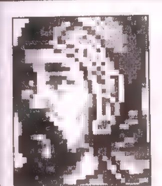
劉表的部下。劉表軍隊讓孫堅戰死的戰爭當中成為了敵方的捕虜、因為以孫堅的遺體作為交換而被解放了。之後身為江夏的太守、雖然阻止了孫權的侵攻但是降伏於孫權之下而在甘寧之戰當中戰死了。



こうそんえつ
公孫越

知:49　S1:公孫瓚
武:63　S2:死亡
魅:65

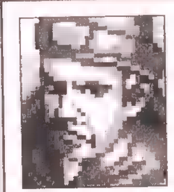
北平的太守、是公孫瓚的弟弟。在公孫瓚跟袁紹共組打算占領了冀州時、以使者的身份來到了袁紹身旦、要求如前所約將冀州分割。但是、就在歸途當中被暗殺死亡了。



こうそんえん
公孫淵

知:71　S1:未発見
武:84　S2:未発見
魅:63

曹叡年代時的遼東太守。殺死了被封為燕王的孫權的使者、但是因為不滿意魏國的恩賞、結果自已就自稱為燕王而企圖反叛。但是、因為敗在司馬懿軍隊手下而被斬首而亡。



こうそんさん
公孫瓚

知:64　S1:君主
武:85　S2:死亡
魅:58

北平的太守。是劉備尚在學習時的兄弟子。在討伐殺害了弟弟、公孫越的袁紹一戰當中敗北。之後、雖然仍然再次跟袁紹對戰但是仍然失敗、就一直待在城中後來自殺身亡了。



こうちゅう
黃忠

知:66　S1:未発見
武:96　S2:未発見
魅:83

劉備部下的老將。雖然跟韓玄在一起的時候曾經跟關羽單槍匹馬戰鬥過、但是彼此之間不分勝負。從他跟隨劉備開始、就活躍於益州及漢中的侵攻行動當中，後來並擊斃了曹操的部下夏候淵。



こうゆう
孔融

知:82　S1:君主
武:35　S2:曹操
魅:87

孔子的子孫。以身為北海的太守身份參加了反董卓同盟軍、後來接受了劉備及太史慈的救援活動擊退了黃巾賊的殘黨。之後、在許都的時候因為有人在曹操面前說其壞話而被殺害了。



ごはん
吳班

知:44　S1:未発見
武:85　S2:未発見
魅:53

吳懿的同族。在劉備占領了益州之後成為其部下，在劉備遠征吳國時擔任先鋒的職務。後來雖然參加了北伐，但是就在準備燒了浮橋時被眾多的亂箭擊中因而戰死。



こよう
顧雍

知:79　S1:未発見
武:21　S2:未発見
魅:74

受到了張獷的推薦而仕吳、身為吳郡的丞相並且代為行使太守的工作。在孫權受到了曹丕的策封為吳王的時候貫徹到底的反對。後來、孫權成為了皇帝時即任命他為丞相。



さいぼう
蔡瑁

知:77　S1:劉表
武:75　S2:劉表
魅:69

劉表的夫人的弟弟。在劉備前來荊州時原本準備暗殺他。就在劉表死亡了之後讓劉琮繼承其志業、之後就降伏於曹操的門下了。但是在赤壁之戰之前因為被懷疑為內奸、所以被處刑了。



しばい
司馬懿

知:99　S1:未発見
武:67　S2:未発見
魅:93

指揮著魏軍阻礙著諸葛亮的北伐步伐。在曹叡死後就起義背叛打倒了曹爽一黨、並且掌握了魏國的實權。在他死後、他的孫子司馬炎開啟了晉國、統一了中國。



しばし
司馬師

知:89　S1:未発見
武:66　S2:未発見
魅:82

司馬懿的長男。在父親死後、就跟弟弟司馬昭一起掌握魏國的實權、並且一同廢了反彈他們的魏帝、曹芳。之後又發生了文欽們的反亂事件、他親自上陣鎮壓此反亂、之後馬上就因生病而亡了。



しばしょう
司馬昭

知:88　S1:未発見
武:65　S2:未発見
魅:70

身為司馬懿的次男、司馬師的弟弟。在哥哥死後、即依自已的想法推動著魏國的政治、成功地平定了蜀。後來雖然成為了晉王，但是因為學習曹操而不自已即位、後來其子司馬炎開創了晉朝。



しゅうじゅん
周循

知:65　S1:未発見
武:54　S2:未発見
魅:69

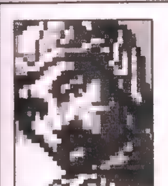
周瑜的長男。在周瑜死後、迎孫權的女兒、魯班為妻。之後、雖然在英年時即逝世、但是因為魯班跟全琮再婚而被稱為全公主、因為向孫權說了太子、孫和的壞話而順利地奪取了太子之位。



しゅうそう
周倉

知:31　S1:未発見
武:87　S2:未発見
魅:55

是黃巾賊出身，因為聽到了關羽的活躍而心中相當地響往、提出自願成為其部下。之後雖然跟隨著關羽轉戰各處、但是就在占領了荊州及關羽被殺害之後，他就跟隨著其腳步也自殺身亡了。



しゅうたい
周泰

知:52　S1:未発見
武:85　S2:孫権
魅:61

原本是一名盜賊，但是因為聽到了孫策的好評而自願成為其部下。就在宣城孫權被山賊所襲擊時、即使自已身受重傷也仍然救出了孫權。後來即使在濡須口一戰當中也救出了孫權。



しゅう ゆ
周瑜

知:97　S1:未発見
武:78　S2:孫権
魅:95

跟孫策是青梅竹馬、在孫策揭杆起義的時候就跟隨在其身邊。在赤壁之戰時指揮著水軍擊破了曹操的大軍。但是、因為他的計略數度地被諸葛亮所看穿、太過於生氣最後導致氣死的命運。



しゅかん
朱桓

知:76　S1:未発見
武:82　S2:未発見
魅:80

他是文武皆備的吳國將軍。在成為了魏國皇帝的曹丕前來攻打吳國時、在濡須跟曹仁的大軍戰鬥。此時因為城中無人而招來敵軍、企畫了奇襲並且得到了勝利。



じゅんいく
荀彧

知:97　S1:未発見
武:39　S2:曹操
魅:89

跟自已的姪子荀攸一起仕官於曹操門下。以他那優秀的戰略眼進言策略、並且因此深深得到了曹操的信賴。但是、因為看輕了後漢的皇帝而受到了曹操的反彈、最後因其怒氣而被命自殺身亡。



じゅんゆう
荀攸

知:94　S1:未発見
武:41　S2:曹操
魅:72

一開始時雖然是後漢朝的役人，但是後來辭官仕奉於曹操門下。以軍師的身份輔佐著曹操、並且數度進言計策。但是、因為反對曹操即位為魏王，知道了曹操的怒氣之後就因而病死了。



しょうえん
蔣琬

知:88　S1:未発見
武:61　S2:未発見
魅:83

身為蜀國的文官、即使在諸葛亮身亡之後仍然獨力支持著蜀國。在諸葛亮出兵北伐時、殘在國內擔任內政的情事。在諸葛亮將死之前被指名為後繼者、成為了繼其後步的丞相。



しょうかい
鐘会

知:95 S1:未発見
武:62 S2:未発見
魅:77

魏臣、鐘遙之子。受到了司馬昭的重用，跟鄧艾一起侵攻著蜀國、並且將其攻滅了。之後、他奪取了蜀國企畫著從魏國手中獨立為王，雖然跟敵將姜維共同連合但是仍然失敗並且被殺害了。



しょうきん
蔣欽

知:66 S1:未発見
武:83 S2:孫権
魅:62

跟周泰一起在身為盜賊的時候聽到了孫策的名聲、就在江東平定戰發生的時候、他來到了孫策的身邊。之後也參加了赤壁之戰以及荊州攻略等等的戰役，因此建立了不少戰功。



しょうよう
鐘繇

知:82 S1:未発見
武:67 S2:曹操
魅:81

鐘會的父親。因為仕奉曹操而出任官職，在曹叡即位為皇帝之後就爬昇到了太傅的地位。在諸葛亮北伐行動中魏軍處於劣勢時、讓當時在謹慎中的司馬懿回來、一起說服了曹叡。



じょえい
徐栄

知:35 S1:董卓
武:53 S2:死亡
魅:38

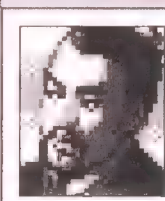
身為董卓門下的將軍。在董卓從洛陽將首都遷至長安的途中、受到了李儒的指示而進行伏兵、襲擊追擊在身後的曹操的軍隊。此時雖然讓曹操受了傷，但是在跟夏候惇的戰鬥當中被殺害了。



しょかつかく
諸葛恪

知:95 S1:未発見
武:50 S2:未発見
魅:74

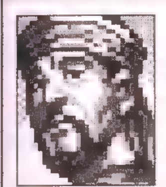
諸葛謹的長男。在孫權死後、掌握了吳國的實權、親自上陣打擊前來攻擊的魏國軍隊並且將其擊退。但是、直接領軍前去攻打魏國卻失敗、因此被對他抱持著反感的孫峻們給謀殺了。



しょかつきん
諸葛瑾

知:93 S1:未発見
武:52 S2:孫権
魅:92

雖是蜀國諸葛亮的哥哥，但受到了魯肅的推薦而仕奉於孫權的門下。在偶爾成為前往蜀國的使者時因在蜀國有他的弟弟任職，而被認為有密通之嫌，但孫權因為信任了諸葛謹的忠誠之心所以並沒有懷疑他。



しょかつたん
諸葛誕

知:71　S1:未発見
武:79　S2:未発見
魅:82

他是蜀國諸葛亮的姪子，。雖然仕奉於魏國門下，但在諸葛亮身前他並沒有出任任何官職。在成為了鎮東將軍之後、因為很氣司馬昭的獨裁而接受了吳國的支援發動了反亂情事、但是因為城被包圍而戰死。



しょかつりょう
諸葛亮

知:100　S1:未発見
武:65　S2:未発見
魅:98

他是由劉備三顧毛廬而迎接來的天才軍師家。以他的英智以及才覺讓劉備相當地活躍，也成為了蜀國建國的原動力。雖然在劉備死後仍然數度進行北伐的行動、但因為無法行進至長安最後終於病死於陣中。



じょこう
徐晃

知:72　S1:未発見
武:92　S2:曹操
魅:79

雖原本是仕奉在楊奉門下，後來被說服而轉投至曹操門下。之後參加了一些主要的戰役，建立了戰功。到了曹丕的年代時因為跟蜀國內通發起了反亂事件而被孟達所討伐，因中箭矢而於此次戰役中戰死了。



じょしょ
徐庶

知:96　S1:未発見
武:64　S2:未発見
魅:85

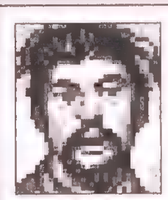
被在荊州的劉備所任用而成為了軍師，以優秀的戰術擊破了曹操的軍隊。但是、因為其母親被曹操所捉，推薦了諸葛亮之後就離去了、雖然相當地討厭但是仍不得不任於曹操門下。



じょせい
徐盛

知:74　S1:未発見
武:64　S2:未発見
魅:68

他是仕奉於孫權的將軍。在吳跟蜀結為同盟之後、就在魏國的曹丕進攻吳國時成為了迎擊的軍事總指揮官。此時、他沿著楊子江建造了木製的長城讓魏軍大大地混亂、並且得到了大勝利。



しんぱい
審配

知:82　S1:未発見
武:72　S2:袁紹
魅:63

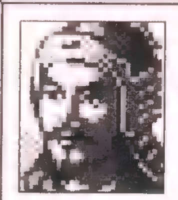
袁紹部下的將軍。在官渡之戰當中擔任參謀一職。在袁紹死後、支持著袁尚跟袁譚之間的爭鬥、但是因為袁譚後來降伏於曹操門下而受到了曹操軍隊的侵攻、被捕之後就被斬首處決了。



しんぴ
辛毗

知:75　S1:未発見
武:48　S2:袁紹
魅:62

他是仕奉著袁紹的文官。在袁紹死後就跟隨在袁譚身邊、成為了前往曹操處的使者而前去提出降伏意見。此時因為他那流暢的口舌讓曹操很感動而成為了其部下、之後對於魏國的建國情事有所貢獻。



ぜんそう
全琮

知:61　S1:未発見
武:70　S2:未発見
魅:73

身為吳國的將軍、迎接孫權的長女為妻。假裝降伏於吳將、周魴之下而在將魏國的曹休引誘過來之後、就跟在陸遜的總指揮身且參加戰爭。因為從敵陣的背後襲擊、而獲得了勝利的果實。



そうえい
曹叡

知:76　S1:未発見
武:63　S2:未発見
魅:84

繼承了父親曹丕的志業、成為了魏國的第二代皇帝。因為叫回了在謹慎中的司馬懿一同對抗北伐中的諸葛亮，之後對於司馬懿寄予了絕大的信任。後來以年謹３６歲的年紀因病去逝了。



そうきゅう
曹休

知:68　S1:未発見
武:74　S2:未発見
魅:71

曹操的姪子。為了讓曹丕登上魏國皇帝之位而竭盡其所能、到了曹叡的年代時守備吳國地區。因為相信了吳將、周魴的降伏而被引誘而出但之後受到了其奇襲而大敗。之後、因為背後的瘤惡化而死亡了。



そうこう
曹洪

知:50　S1:曹操
武:72　S2:曹操
魅:70

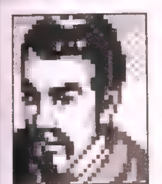
曹操的姪子。因為董卓部下的徐榮進行伏兵前來時、因為幫助受到了箭傷的曹操逃走，所以安全無事地生還了。在曹操死後、他偷偷進入宮中奪走了玉璽、想要讓曹丕即任為皇帝之位而努力著。



そうしょう
曹彰

知:36　S1:未発見
武:90　S2:未発見
魅:66

曹操的三男。不但勇猛而且相當地優秀、但是卻被曹操認為「思慮仍有不足之處」。在曹操死後雖然率領了大軍進攻首都，但是因為受到了說服而跟曹丕和解、就這麼離去了。



そうしょく
曹植

知:91　S1:未発見
武:19　S2:未発見
魅:85

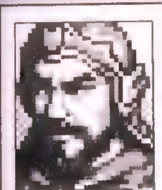
身為曹操的四男、以詩人的身份深為人們所熟知。因為被曹丕奪走了他的繼承之位而連曹操死後的葬儀上都沒有出現。就因為這樣讓曹丕相當地生氣而被曹丕帶走，但是因為閱讀了漂亮的詩句而被釋放了。



そうしん
曹真

知:55　S1:未発見
武:65　S2:未発見
魅:62

曹操的姪子。在曹叡即位之後、就以大將軍的身份迎擊諸葛亮的北伐軍隊，但是卻持續地吃了敗仗。因此而生病在床、之後又被諸葛亮送來的信所叱罵、因為太過於懷恨因而死亡。



そうじん
曹仁

知:64　S1:曹操
武:84　S2:曹操
魅:63

曹操的姪子。在曹操揭杆起義時就加入其軍隊當中、跟隨著轉戰於各地。當關羽的軍隊侵攻到襄陽的樊城時、因為造成了太多的犧牲人員就立誓一直死守在城內。



そうそう
曹操

知:95　S1:君主
武:91　S2:君主
魅:95

雖曾經仕奉於後漢朝時、但因暗殺董卓的計畫失敗而逃亡、最後結成了反董卓同盟軍。後來因保護後漢的皇帝而掌握到了實權、打倒了袁紹後就稱霸中國的北部。即位為魏王之後、鞏固了魏國建國的基礎。



そうひ
曹丕

知:83　S1:未発見
武:70　S2:未発見
魅:85

曹操的二男。在曹操之後繼其後業、因得到了後漢皇帝的讓位而成為了魏國初代皇帝。雖發生了自已親自帶領著大軍進攻吳國但卻失敗的事蹟，但因為是三國中最大勢力者所以並沒有因此而動搖其勢力。



そじゅ
沮授

知:84　S1:袁紹
武:61　S2:袁紹
魅:76

袁紹的臣子、一再地向袁紹進言但是都沒有被採用，而在官渡之戰之際因為承受了其怒氣而被監禁。直接成為了曹操的捕虜、正在逃亡的時候被捉走而且被處刑了。



そんかん
孫乾

知:78　S1:陶謙
武:37　S2:劉備
魅:91

身為徐州太守的陶謙去逝了之後、被推薦成為劉備的輔佐者。當劉備在徐州大敗給曹操而且將軍們都各自離散時、為了讓劉備跟關羽再次見面而竭盡其所有的能力幫忙。



そんかん
孫桓

知:47　S1:未発見
武:56　S2:未発見
魅:63

吳國的將軍。雖然本來是姓愈、但是因為得到了孫策的許可而改姓為孫。在劉備自己親自去侵攻夷凌之戰當中、因為敗給了緒戰而被包圍在夷陵城當中，而同伴們直到擊退蜀軍為止一直死守著此處。



そんきゅう
孫休

知:66　S1:未発見
武:39　S2:未発見
魅:88

孫權的六男。是被孫淋所廢的二代吳國皇帝、經歷了孫亮的年代成為了第三代的皇帝。但是、因為握有吳國實權的孫淋企圖欲謀反叛、所以受到了丁奉的命令捉走了孫淋、並且將其同族人全數殺害。



そんけん
孫堅

知:82　S1:君主
武:90　S2:死亡
魅:89

參加了反董卓同盟軍而活躍於當代，在洛陽被火所焚燒之後、從燒後的遺跡當中發現了玉璽。之後就跟袁術共組一同攻擊劉表、但是因為中了其計謀而被伏兵所襲擊就這麼戰死在沙場上了。



そんけん
孫權

知:89　S1:未発見
武:83　S2:君主
魅:98

孫堅的二男。繼承了哥哥、孫策的志業在赤壁之戰當中擊退了曹操的大軍。而在殺害了關羽而跟蜀國對立時、因為降伏於魏而受封為吳王。後來創建了吳王朝、即位為皇帝之位。



そんさく
孫策

知:83　S1:孫堅
武:94　S2:死亡
魅:93

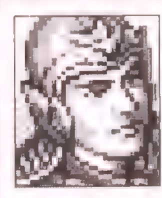
孫堅的長男。在父親死後、就投靠至袁術的身邊，並且將玉璽交給了袁術而且還借其兵力、揮揚著其旗幟勢力遠及江東一帶。後來被刺客所襲擊、之後因為受到重傷因而去逝。



そんりょう
孫亮

知:65　S1:未発見
武:28　S2:未発見
魅:87

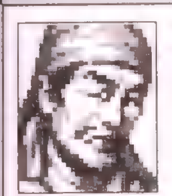
孫權的三男。在孫權死後、成為了第二代的皇帝。消滅了掌握實權的諸葛恪、但是取而代之的卻是孫峻及孫綝等人的抬頭。之後因為暗殺孫綝失敗、被奪走了其帝王之位而成為了會稽王。



たいしじ
太史慈

知:68　S1:未発見
武:95　S2:孫権
魅:71

北海的太守、在孔融的危機中救出了劉備。之後、就在劉遙的身邊一同跟孫策對戰、被生捕而成為了其部下。之後雖然仍然活躍於主要的戰場上，但是在合肥攻略當中因為掉入了陷井而戰死沙場。



ちょういん
張允

知:70　S1:未発見
武:61　S2:劉表
魅:42

雖然曾經仕奉劉表、但是在曹操遠征至荊州時就降伏於其門下、跟蔡瑁一起擔任水軍的指揮一職。但是在赤壁之戰的前哨戰當中失敗、甚而在周瑜的計策當中因為被懷疑有謀反之嫌而被處以極刑了。



ちょううん
趙雲

知:80　S1:未発見
武:98　S2:劉備
魅:93

雖然原本是公孫瓚的手下，但是在其滅亡之後就成為了自已心屬的劉備部下。在長板之戰當中救出了赤子劉禪、在漢中攻略時也是獨立一人殺進曹操的大軍當中、讓曹操及劉備兩位梟雄相當地感嘆。



ちょうえい
張衛

知:33　S1:未発見
武:73　S2:張魯
魅:68

張魯的弟弟。在曹操軍隊進行漢中的進攻時、因為倉被焚燒而且勸其逃亡、但是張魯說了「我亦是國中之物」而拒絕了。之後、自已親自出戰迎擊因而戰死沙場上。



ちょうきゅう
張休

知:75　S1:未発見
武:34　S2:未発見
魅:75

吳國的饗官、是張昭的二男。在孫權即位為吳國的皇帝之後，就成為了太子、孫登的輔佐官員。但是一旦孫登死後、他被委任為軍隊的指揮後因不好的流言造成了流罪因而被迫自殺身亡。



ちょうぎょく
張嶷

知:41　S1:未発見
武:70　S2:未発見
魅:64

蜀國的武軍。跟隨著諸葛亮遠征到南蠻征伐，建立了不少的奇功。持續地參加著北伐行動，即使在諸葛亮死後也在姜維的指揮之下繼續跟魏軍戰鬥、但是為了讓被包圍的姜維逃出而就此戰死沙場。



ちょうこう
張郃

知:69　S1:未発見
武:90　S2:袁紹
魅:61

在身為袁紹的部下時相當地活躍，但是官渡之戰時因為被掛上了懷疑、不得不就此背叛歸伏於曹操門下。之後很長的一段時間躍於魏國當中、在諸葛亮北伐之際跟蜀國是以大敵的身份迎戰。



ちょうこう
張紘

知:94　S1:未発見
武:28　S2:孫權
魅:88

因為孫策的乞求而成為其部下。後來成為前往許都的使者而得到了曹操的慰留、並且說服了曹操中止進攻吳國的行動。之後回到了吳國、留下了讓孫權在建業建立首都的遺言後就病逝了。



ちょうしゅう
張繡

知:50　S1:董卓
武:75　S2:曹操
魅:75

董卓部下的將軍、是張濟的姪子。接繼了叔父的軍勢、想要奪取後漢皇帝之位。知曉了其計畫的曹操因而前來攻打、雖然因為價諍的計策得到了勝利、結果卻因為賈諍的建議而歸順於曹操門下。



ちょうしょう
張昭

知:95　S1:未発見
武:30　S2:孫權
魅:84

跟張獱一起被稱為「江東的二張」的一位名士。因為孫策的請求而成為其部下，主要是活躍於內政方面。因為孫策留給孫權的遺言中提及「若是國內的情事就請跟張昭商量吧」而聲名大躁。



ちょうしょう
張松

知:92　S1:未発見
武:35　S2:劉璋
魅:80

身為劉璋的輔佐官。出使為使者請求曹操前去討伐張魯但是卻失敗。就在歸途當中他來到了劉備之處、因為被引誘而幫助攻打益州。但是、這一件事被劉璋知道了之後就被殺害了。



ちょうしょう
張紹

知:56　S1:未発見
武:72　S2:未発見
魅:57

張飛的次男。跟很精於武藝的父親不同、在蜀國當中是擔任文官一職。當被魏軍進攻而首都、成都很急迫時，為了告知蜀國降伏的意願而成為使者、護送著劉禪一起同行來到了洛陽。



ちょうじん
張任

知:67　S1:劉焉
武:88　S2:劉璋
魅:72

是劉璋部下的將軍。在劉璋招待劉備的宴會當中、他從欲暗殺劉璋的魏延手中保護了劉璋。之後、雖然為了守住益州而跟劉備進行攻防戰，但是因為掉入了諸葛亮的計策當中因拒絕降伏而被處刑。



ちょうとう
趙統

知:63　S1:未発見
武:78　S2:未発見
魅:76

為了蜀國的五虎將軍其中之一、是趙雲的長男。在趙雲病死之後、就跟弟弟趙廣一起出現朝廷上向諸葛亮報告。之後、被劉禪封為虎賁中郎而守護著父親之墓。



ちょうなん
張南

知:40　S1:未発見
武:53　S2:袁紹
魅:49

袁熙部下的將軍。在袁譚滅亡了之後、就出現在曹操之處並且降伏在其門下、受命前去討伐逃亡至幽州的袁熙、袁尚。在赤壁之戰當前、搭上了小船進攻敵陣但是卻被吳將、周泰所斬殺而亡。



ちょう ひ
張飛

知:32　S1:劉備
武:99　S2:劉備
魅:51

跟劉備、關羽一起結為三義兄弟、跟隨在劉備的身邊。雖然是曾經在長板之戰當中以一聲喊叫擊退敵軍的豪傑，但是其不具有耐心則為一大缺點、在準備吳的遠征時因為受到部下的恨意而被殺害。



ちょうほう
張苞

知:35　S1:未発見
武:93　S2:未発見
魅:54

張飛的長男。在父親死後就加入了吳國的遠征當中為了討回父親之仇。在諸葛亮的北伐行程當中也是不輸給父親地活躍著、因被敵軍追擊掉入谷中受到了重傷因而逝世而亡。



ちょうよく
張翼

知:52　S1:未発見
武:82　S2:未発見
魅:62

原本是劉璋的部下、在劉備占領了益州時就降伏其門下。之後參加了諸葛亮遠征北伐的戰爭當中、諸葛亮死後仍跟隨著姜維繼續戰鬥。蜀國滅亡後、跟姜維一起為了再興國業而努力但失敗後就戰死了。



ちょうりょう
張遼

知:80　S1:未発見
武:91　S2:曹操
魅:80

在呂布的身邊一同戰鬥、因為敗給曹操、劉備的連合軍手下而被捕、順從了劉備及關羽之意而降伏在曹操的門下。因為此次的緣份、後來劉備敗給曹操時他也說服了關羽降伏在曹操的門下。



ちょう ろ
張魯

知:73　S1:未発見
武:70　S2:君主
魅:88

從其祖父開始就繼五斗米道之途、在漢中聚集其信徒為了要獨立建立國號。當曹操前來進攻時、他並沒有燒毀倉而逃亡去了為曹操所賞識而在降伏後成為了其部下仕奉著曹操。



ちんきゅう
陳宮

知:88　S1:未発見
武:58　S2:死亡
魅:65

雖然幫助了因為暗殺董卓失敗而逃亡的曹操、但是卻因為不喜歡曹操的性格而離開成為呂布的參謀。之後、給呂布敗給了曹操、劉備的連合軍隊時，他因為拒絕了曹操的勸誘而被處決了。



ちんぐん
陳羣

知:93　S1:未発見
武:49　S2:未発見
魅:77

以文官的身份仕奉著曹操、後又為了讓曹丕繼位而竭盡其所能使其即任為皇帝。之後鞏固了魏國的官制、後來因曹丕的遺言而成為了輔佐曹叡的其中一人、爬昇到了司空的地位。



ちんたい
陳泰

知:79　S1:未発見
武:79　S2:未発見
魅:44

陳群之子、也是魏國的將軍。以副將的地位攻擊密謀反叛的夏候霸、之後也在對抗蜀的戰爭當中相當地活躍著。後來因為很賞識被派到了前線的年輕鄧艾的才能、而兩人結成了忘年之交。



ちんとう
陳登

知:79　S1:陶謙
武:68　S2:未発見
魅:77

雖然曾是陶謙的部下、但是在陶謙死後就仕奉著繼承了徐州的劉備。在徐州被呂布所奪之際、故意假裝降伏而協力卻討伐呂布。之後、在曹操進攻徐州時就成為了曹操的部下了。



ちんぶ
陳武

知:56　S1:未発見
武:70　S2:孫権
魅:36

加入了當時正在平定江東的孫策勢力當中成為其部下、也活躍於赤壁之戰等等戰役中。在濡須跟魏軍的戰鬥當中、跟敵將、龐德單槍匹馬地戰鬥但是因為柚子被樹枝拉住而被擊斃了。



ちんらん
陳蘭

知:30　S1:袁術
武:66　S2:死亡
魅:36

袁術部下的將軍。雖然在劉備跟呂布的戰鬥當中身為副將參戰，但是因為不喜歡袁術浪費的樣子而跟雷薄一起歸隱山林。後來、襲擊了敗給了劉備軍隊而逃走中的袁術軍、強行奪走了其物品。



ていいく
程昱

知:92　S1:未発見
武:26　S2:曹操
魅:76

曹操的參謀。在被呂布所追擊而來到了曹操身後時因為建議討伐劉備、但是卻沒有被採用。之後、徐庶成為了劉備的軍師之後就以徐庶的母親為人質而強引徐庶來到了魏國。



ていふ
程普

知:84　S1:孫堅
武:72　S2:孫権
魅:87

從孫堅開始仕奉著之後三代的古老參謀將軍。在赤壁之戰時、因為不滿比自已年輕的周瑜越過自已成為都督而關在家中、但是一聽到了周瑜很漂亮的指揮情事後也就坦率地遵從了其指揮了。



ていほう
丁奉

知:67　S1:未発見
武:72　S2:未発見
魅:67

在孫權的年代中成為其部下、之後一直仕奉至年長時曾經在防守魏國的進攻時相當地活躍。年老了之後受到了第三代皇帝、孫休的命令加入了暗殺當時掌有吳國實權的孫淋計畫當中。



てんい
典韋

知:31 S1:未発見
武:97 S2:死亡
魅:39

因為在山中追擊著老虎被夏候惇看見而建議曹操錄用他。之後就以曹操的衛護身份仕奉其身邊，屢建奇功。但是、因為被假裝附伏的張繡在夜襲襲擊曹操時為了守護曹操而因此戰死了。



でんほう
田豐

知:90 S1:袁紹
武:46 S2:袁紹
魅:78

袁紹的幕僚。官渡之戰之前因為建議持久戰而受到了袁紹的怒氣因而下獄。而且在獄中聽到了敗戰的消息、想像到心胸狹窄的袁紹應該會將自已處死所以就先自殺身亡了。



てんまん
典滿

知:26 S1:未発見
武:79 S2:未発見
魅:49

他是曾經仕奉過曹操的猛將、典韋的兒子。父親因為張繡的陰謀而壯烈地戰死之後、就受到了曹操的徵召而被封為中郎（近衛將校）、之後也就一直跟隨在曹操的身邊仕奉著他。



とういん
董允

知:86 S1:未発見
武:21 S2:未発見
魅:72

蜀國的文官。在諸葛亮北伐期間他上奏給劉禪的「出師表」當中提及了一位可以值得信賴的家臣。之後當諸葛亮遠征之後、他即留在宮中守護著國家。



とうがい
鄧艾

知:94 S1:未発見
武:86 S2:未発見
魅:79

三國時代後期後的魏將。是一名很優秀的軍略家，在不斷北伐期間他是蜀國姜維的好敵手。一直到了蜀國被侵攻而滅亡之後、馬上就落入了同僚、鍾會的陰謀當中而被捉、被護送到了洛陽之後即被殺害了。



とうけん
陶謙

知:62 S1:君主
武:51 S2:死亡
魅:78

身為徐州刺史、是加入了反董卓同盟軍的諸侯之一。後來因為他的屬下殺害了曹操的父親、而受到了曹操的侵略。此時因為很佩服前來救援他的劉備、所以讓出了徐州後就病死了。



とうし
鄧芝

知:85　S1:未発見
武:54　S2:未発見
魅:93

原本雖是仕奉著劉璋，但在劉備占領了益州之後就成為劉備的部下。在劉備死後、受到了諸葛亮的命令成為前往吳國的使者、因其胸懷及雄辯才略而深深感服了孫權、進而成功地讓吳、蜀兩國締結了同盟。



とうしゅう
董襲

知:42　S1:未発見
武:56　S2:未発見
魅:53

江東之賊、是嚴白虎的首領、上獻孫策而受到其錄用。在合肥之戰當中救出了失敗的孫權、接著又率領了水軍出陣濡須、但是因為遇了強風使得船翻覆、因此溺水而亡。



とうしょう
董昭

知:84　S1:未発見
武:15　S2:曹操
魅:69

雖然是後漢朝的役人，但是在曹操保護著後漢皇帝期間他建議將首都遷到許都、之後他就一直採取著傾向於曹操的行動。後來、他寫了上奏文將曹操上推到了魏公的寶位上。



とうたく
董卓

知:55　S1:君主
武:90　S2:死亡
魅:44

身為西涼的刺史。在後漢朝混亂的時候因為保護皇帝進而掌握實權，在受到由曹操、袁紹們所組成的反董卓同盟軍的侵略時、將洛陽城燒毀而且遷都長安。之後、在王允的謀略之下他被部下呂布殺害而亡。



ばえん
馬延

知:41　S1:未発見
武:64　S2:袁紹
魅:47

他是袁紹的三男、袁尚的部下。在曹操的軍隊包圍了冀州城時即降伏門下、被受到原主君袁尚的追擊。在赤壁之戰曹操因為失敗逃亡時、他與其會合並且擔任先鋒，但是卻被吳的甘寧所斬殺而亡。



ばきゅう
馬休

知:36　S1:未発見
武:60　S2:未発見
魅:51

身為西涼太守、馬騰的次男。受到了曹操的徵召而跟父親一同來到了許都。但是、父親們因為殺害曹操的計畫遭洩露而在曹操軍隊的襲擊受到了傷害，兩人被捕之後就一同被處以極刑而亡了。



ばしょく
馬謖

知:80 S1:未発見
武:69 S2:未発見
魅:70

他是馬良的弟弟、也是伊籍推薦給劉備的荊州「馬氏五常」其中之一。因為很得諸葛亮的喜愛所以受到了其重用，但是卻在馬亭之戰當中因為違背命令而大敗、之後就因為此次責任的背負者而被處極刑。



ばたい
馬岱

知:49 S1:未発見
武:83 S2:馬騰
魅:54

馬超的表哥。在馬騰死後就跟馬超一同行動著、後來仕奉在劉備的門下。後來接到了諸葛亮的密令警戒魏延的行動、但是在諸葛亮死後魏延引發反亂卻反而成為其同伴、就在其不注意時被斬身亡。



ばちゅう
馬忠

知:52 S1:未発見
武:56 S2:未発見
魅:53

仕奉著吳國的將軍、潘璋。在攻略荊州的歸途當中被關羽及關平兩父子所捉。之後、在劉備準備前去一討關羽之仇引發戰爭時、他就被從蜀歸降而來的糜芳們斬首、並且上獻給劉備了。



ばちょう
馬超

知:42 S1:未発見
武:98 S2:馬騰
魅:60

馬騰的長男。為了追討馬騰之仇而跟曹操的軍隊戰鬥，但是因為落入計策而敗北。之後就投靠在張魯身邊、被劉備捉走之後就成為其部下了。後來也以五虎將軍的身份大展其武略一伸其志向。



ばてつ
馬鉄

知:43 S1:未発見
武:52 S2:未発見
魅:50

馬騰的三男。因為受到了曹操的徵召而跟父親、哥哥馬休一起來到了許都，但是就在馬騰卻殺害曹操的計畫洩露之後、就被曹操軍隊包圍。雖然父子三人奮力作戰、但是仍然被亂箭擊中而戰死。



ばとう
馬騰

知:54 S1:君主
武:90 S2:君主
魅:87

身為西涼的太守。是加入反董卓同盟軍的諸侯之一。之後、就在後漢皇帝的身邊跟董承一行人一起企劃著殺害曹操的企圖、後來因為前往許都時計劃洩露、而被曹操的軍隊捕捉並且被處以極刑。



ばりょう
馬良

知:91　S1:未発見
武:43　S2:未発見
魅:83

他也是劉備所錄用的「馬氏五常」的其中之一。雖然在劉備遠征吳國時一同出陣，但是因為感受到陣隊的不安而為了訊問意見回到了諸葛亮的身邊。但是、在他的歸途當中時軍隊已經遭逢大敗了。



はんちゅう
樊稠

知:21　S1:董卓
武:82　S2:死亡
魅:41

董卓部下的將軍。在董卓死後京跟隨著李傕們、與張濟一同鎮守在弘曹郡這個地方。後來在跟[illegible]及韓遂的戰鬥當中、因為同鄉的緣份而讓韓遂逃走為此讓李傕很生氣而將他給處刑而亡。



ひい
費禕

知:87　S1:未発見
武:33　S2:未発見
魅:82

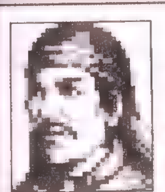
身為劉璋的部下、在劉備占領益州歸來時跟隨著同行。後來也隨著諸葛亮遠征南蠻，在北伐行動之後就因為留在國內而被命看守城。在諸葛亮死後、雖然阻止姜維繼續北伐但是兼沒有被其採納。



びじく
糜竺

知:78　S1:陶謙
武:41　S2:劉備
魅:77

雖然曾經仕奉過陶謙，但是在其死後就跟隨在劉備身後成為其輔佐。雖然在被曹操軍隊很新野追擊的時候曾經成為捕虜，但是後來為趙雲所救。但是、因為原是劉備的妻子、他的妹妹受到重傷因而自殺。



びほう
糜芳

知:23　S1:陶謙
武:61　S2:劉備
魅:13

糜竺的弟弟、仕奉過陶謙、劉備兩人。在看守荊州時背叛了吳國、為此他讓關羽在吳國被處以極刑而亡。之後、他帶著捕捉關羽的馬忠的項上人頭回到了蜀國但是仍然不被原諒而被殺害身亡。



ぶんきん
文欽

知:27　S1:未発見
武:81　S2:未発見
魅:59

魏國的將軍。在司馬師廢了皇帝之位時因為此事憤怒而起來反亂、但是失敗而亡命到了吳國。之後、雖然加入了將、諸葛誕的反亂事件當中、但是在城被包圍時就因為被視為諸葛誕的同黨而被斬殺。



ぶんしゅう
文醜

知:18　S1:袁紹
武:91　S2:袁紹
魅:57

袁紹部下的將軍。在被公孫瓚進攻的時候、雖然一人單槍匹馬地追擊著公孫瓚，但是因為趙雲們出現而被退卻。跟曹操軍隊的戰鬥當中以討顏良之仇而去，但是卻也因而戰死在沙場之上。



ぶんぺい
文聘

知:21　S1:未発見
武:84　S2:劉表
魅:44

雖然曾經仕奉在劉表門下，但是在曹操進攻荊州時就降伏於此門下。之後很長的一段時間以身為魏國的大將而活躍著，在魏國皇帝、曹丕進攻吳國但是卻大敗時他背著曹丕搭上小船逃亡而去。



ほうき
逄紀

知:76　S1:袁紹
武:70　S2:袁紹
魅:50

袁紹的幕僚。因跟袁紹說了同僚、田豐的壞話而因此將田豐追到了死的地步。雖然在袁紹死後跟隨在袁尚的身邊、但是受到了袁譚的徵召而來到了其陣營、後因為拒絕寫一封寄給袁尚的信而被殺害身亡。



ほうせい
法正

知:93　S1:未発見
武:53　S2:未発見
魅:78

雖然曾經仕奉過劉璋，但是跟張松們一起為劉備侵攻益州之事牽線而就這麼直接成為了劉備的部下。之後、跟黃忠、嚴顏同行前去進攻漢中，因為被授予了妙策而擊斃了名將、夏侯淵。



ほうとう
龐統

知:98　S1:未発見
武:61　S2:未発見
魅:87

雖是一名可以跟諸葛亮並駕齊驅的名軍師，但是為外貌不佳而沒有受到劉備的信用、開始是被任命為地方的縣令。後來因為解開了誤會而成為了軍師，活躍於進攻益州之時但是因為掉入了計策而戰死沙場。



ほうとく
龐德

知:64　S1:未発見
武:94　S2:馬騰
魅:71

雖然曾是馬超的部下，但是就在馬超降伏於劉備門下時因為生病而沒有辦法同行，後來則被曹操錄用。之後、在樊城跟關羽及互角一同戰鬥，因為中其對方的水計而被捕虜、之後則被處以極刑而亡。



ほしつ
歩騭

知:85　S1:未発見
武:27　S2:未発見
魅:75

吳國的幕僚。在魏國及吳國準備共同進攻由關羽所防守的荊州時、他上言還是由魏軍先行出擊進行先攻。而這件事的結果則是趁著關羽上陣之後的空隙反而讓吳國很輕鬆地可以占領了荊州一地。



まんちょう
満寵

知:81　S1:未発見
武:58　S2:曹操
魅:87

因為劉曄的推薦而成為了曹操的部下。在被關羽進攻樊城之際、因為受到了曹仁的鼓勵而力守此城。到了曹叡的年代時，吳國進攻魏國之際他因為上言並其先發制人而因此得到了大勝利。



もうかく
孟獲

知:20　S1:未発見
武:89　S2:君主
魅:39

南蠻的君主。因為對蜀國引發了反亂而被諸葛亮親自率軍前去征伐。此時他曾經七度被諸葛亮所捕捉、之後卻仍然將他給釋放了而因此對諸葛亮燃起由心的佩服之意，也從此相當地忠誠。



もうたつ
孟達

知:71　S1:未発見
武:72　S2:未発見
魅:65

在劉備進攻益州時因幫助進攻而成為了劉璋的部下之一。因為在荊州被孤立時並沒有向關羽伸出援手、而親眼睜睜地看其被殺為此他怕被降罪而降伏在魏門下。他雖然想要回到蜀國但是卻被司馬懿所擊斃。



ようしゅう
楊修

知:91　S1:未発見
武:31　S2:未発見
魅:56

曹操部下的文官。不但博學而且頭腦也轉得很快。在漢中的攻略遲遲沒有進展時、他因為曹操的一句話而被看透了本來的意思而開始準備撤退事宜。但是此事卻反而招致曹操的怒氣而因此被處刑。



ようしょう
楊松

知:34　S1:未発見
武:13　S2:張魯
魅:15

張魯的部下。因為喜歡賄賂、所以因此原因、他從馬超及龐德及張魯的同伴行列中被剃除、後來分別被劉備及曹操所錄用。最後他在曹操攻略漢中時作為指引最後終致將張魯的國家逼至滅亡的境地。



ようじん 楊任

知:52　S1:未発見
武:61　S2:張魯
魅:51

張魯的部下。在曹操軍隊大舉入侵而來時、他雖然死守著陽平關但是卻仍然不逃敗亡的命運，逃著回到了張魯之處但是因此使張魯相當地憤怒。，但是在跟夏候淵的戰鬥當中戰死沙場。



らいどう 雷同

知:47　S1:未発見
武:87　S2:未発見
魅:53

劉璋的部下。在劉備軍隊大舉入侵之時雖跟吳懿等人一同堅固地防守著城池，但就在欲殺出重圍時被到了包圍，降伏之後就跟隨在劉備身邊。後來跟張飛一同出守巴西一地、跟魏軍的戰役當中光榮戰死。



りかく 李傕

知:41　S1:董卓
武:50　S2:死亡
魅:27

他是董卓部下的將軍。在董卓死後跟郭汜一行人一同進攻至長安，並且成功地擊破了呂布而掌握了後漢朝的實權。但是、因為皇帝從長安成功地逃出而且受到了曹操的保護，進行逃亡時而被殺害身亡。



りくそん 陸遜

知:96　S1:未発見
武:81　S2:未発見
魅:85

吳國的將軍。在劉備以討回關羽之仇為名義而發起進攻侵入吳國時、他身為迎擊軍的總指揮官率領著古參將軍們很漂亮地擊退了敵軍。後來以身為軍隊的中心人物而活躍於跟魏國的攻防戰當中。



りげん 李厳

知:65　S1:未発見
武:76　S2:未発見
魅:75

身為劉璋的部下迎擊前來侵攻益州的劉備，但是因為失敗而降伏。後來雖然仕奉於蜀國、但是在諸葛亮北伐之際他因為運送兵糧有所延誤而撩草塞責因為被解任而就此淪落為平民之身。



りじゅ 李儒

知:91　S1:董卓
武:27　S2:死亡
魅:43

身為董卓的參謀。在董卓讓獻帝即位之時、他接受到其命令而將年幼的前皇帝及其母親加以殺害。在被反董卓同盟軍追擊到洛陽之時、他建議將首都遷至長安。在董卓死後、他也被捕捉而被處以極刑。



りしゅく
李肅

知:47　S1:董卓
武:53　S2:死亡
魅:44

董卓部下的將軍。因為對董卓抱持著不滿，所以後來加入了王充暗殺董卓的計畫當中、並且邀請董卓前往朝廷。之後、因為敗在進攻長安的李傕手下而承受了呂布的怒氣被斬首身亡。



りてん
李典

知:62　S1:曹操
武:72　S2:曹操
魅:57

從曹操揭杆起義時就跟樂進等人一同跟隨身旁的老參謀將軍。在合肥被孫權軍隊進攻之際、他雖無視於跟他感情不和睦張遼的意見、但是後來卻因為張遼一句「此為國之大事」而覺醒並且合力將敵軍擊退。



りほう
李豐

知:33　S1:袁術
武:69　S2:死亡
魅:41

是袁術部下的將軍。跟從軍隊一同出兵討伐呂布、也跟呂布進行單槍匹馬的戰鬥，但是馬上就負傷逃亡了。後來受到了曹操軍隊的攻擊而關在壽春城中、但是終因無法堅守到底而成為捕虜並且被處刑。



りゅうえん
劉延

知:41　S1:未発見
武:44　S2:未発見
魅:39

東郡的太守。當關羽從曹操的陣營中逃出之時、他在關羽前往會見在袁紹處的劉備途中與其相見，因為被關羽請求將船相借一事但為怕後來為此受到曹操的責罰而拒絕。



りゅうえん
劉焉

知:85　S1:君主
武:45　S2:死亡
魅:91

幽州的太守。也是益州之牧、劉璋的父親。因為在他的領土之內發生了黃巾亂賊之事而立杆募集義勇軍、因為也得到了劉備、關羽及張飛等人。一聽到了劉備也是漢王室的子孫就認他為義姪。



りゅうき
劉琦

知:72　S1:未発見
武:30　S2:劉表
魅:66

他是劉表的長男。因為其性命受到了繼母蔡示的威脅而聽從了諸葛亮的建議出走至江夏地方。後來雖然劉表的遺言中言明由他繼承其位，但是卻被蔡瑁們陰謀地篡改此文使得後來由他的弟弟劉琮接任其位。



りゅうじゅん
劉循

知:45　S1:未発見
武:60　S2:未発見
魅:58

劉璋的長男。在劉備前來攻打益州之際、他請求父親讓他出任前線作戰。但是、因為張任被捕而且被處刑等等不斷地失去重要將領的情事、最後終於失去城池而跟父親一起逃亡到了成都。



りゅうしょう
劉璋

知:57　S1:劉焉
武:50　S2:君主
魅:90

益州之牧。一聽到了漢中的張魯將進攻益州時就請求劉備支援、但是反而被劉備所侵攻。最後因為被說服而讓成都在不流血的情況下開城降伏。最後他跟他的家族一起遷移到荊州南郡居住。



りゅうぜん
劉禅

知:33　S1:未発見
武:23　S2:未発見
魅:84

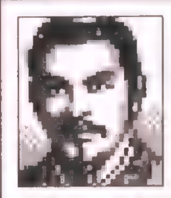
他是劉備的兒子身幼時名喚阿斗。在父親死後繼位為蜀國的皇帝。但是因為治政上太過於仰賴家臣們、而在諸葛亮死後讓宦官們掌握住國內實權並且為非作亂、最終受到了魏國的侵攻終致滅亡命運。



りゅうそう
劉琮

知:53　S1:未発見
武:46　S2:未発見
魅:51

劉表的次男、是後妻、蔡夫人之子。因為被母親及叔父、蔡瑁一行人所強迫而繼承了劉表的志業。但是、在曹操舉兵進攻荊州時、就遵從了家臣們的建議不跟其戰爭降伏於曹操、後來成為了青州的刺史。



りゅう　び
劉備

知:85　S1:君主
武:70　S2:君主
魅:99

跟關羽、張飛相遇之後就締結金蘭成為了義兄弟、並且參加了討伐黃巾賊的義勇軍。後來為了讓後漢朝復權而持續運作著、在跟天才軍師、諸葛亮相逢之後就得到了益州成為其根據地、並且建立了蜀國。



りゅうひょう
劉表

知:74　S1:君主
武:73　S2:君主
魅:78

荊州的刺史。因為敗給了曹操而迎進劉備。因為他想將荊州讓給劉備被拒後來即指名由他的長子、劉琦繼位後就因病長辭。但是、因為蔡瑁等人的陰謀改為他的次男、劉琮繼位其位。



りゅうほう
劉封

知:58　S1:未発見
武:61　S2:未発見
魅:59

劉備的養子。跟關羽的養子、關平一起上陣殺敵、在攻略益州及漢中時相當地活躍。但是、就在荊州孤立時因為沒有護送援軍去而眼睜睜地見其被殺為此讓劉備相當地憤怒而將其處刑。



りゅうよう
劉曄

知:84　S1:未発見
武:36　S2:曹操
魅:81

他是曹操部下的參謀。在官渡之戰當中、他因為發明了發石車而攻擊了袁紹軍隊的武器庫、在袁紹軍隊挖掘隧道時他也以洞穴來予防其攻擊。仕奉直到了曹叡這一代時仍然深受其重用。



りゅうよう
劉繇

知:56　S1:未発見
武:18　S2:死亡
魅:52

揚州的刺史。因為聽到了太史慈的勇猛、而被徵召出來。被揭杆起義的孫策軍隊連續地攻而且連續地失敗、最後連太史慈都被孫策所錄用了。為此、他請求劉表並且逃亡到了荊州去了。



りょう か
廖化

知:68　S1:未発見
武:80　S2:未発見
魅:71

他是黃巾賊的殘黨、一聽到劉備開始進攻益州時就馬上成為其部下。之後他就一直守護著荊州，到陷入危機時跟劉封、孟達們求取援軍但是卻被拒絕。之後他也活躍在北伐行程當中。



りょうそう
凌操

知:28　S1:未発見
武:82　S2:未発見
魅:51

擊斃了被孫策所追擊著的嚴白虎、之後他就成為了孫策的部下。之後、守護著江夏一地跟劉表的部下、黃祖戰鬥時雖然採取先攻但是卻因此中了敵將、甘寧之箭因而戰死在沙場之上。



りょうとう
凌統

知:67　S1:未発見
武:83　S2:未発見
魅:73

凌操之子。他在父親戰亡的戰役中同行前去帶著父親的遺體歸來。後來他因為父親之仇即使在甘寧降伏於孫權門下時仍然想斬殺他而持續憎恨著甘寧，但因為在危機中被甘寧所救而敬佩他因而結為朋友。



りょたい
呂岱

知:72　S1:未発見
武:78　S2:未発見
魅:71

他仕奉著孫權成為了交州的刺史、也平復了發生在此地的反亂事件。之後也因為建立了大功而昇至大司馬、在孫權即將身亡之時跟諸葛恪一同被召去、並且被委託了孫權的身後之事。



りょは
呂霸

知:60　S1:未発見
武:59　S2:未発見
魅:77

吳國的將軍、呂蒙之子。並沒有登場於「三國演義」故事當中。在父親尚年輕就去逝之後即繼承父親之位。因為讚揚呂蒙時的功績而從孫權的手中得到了領土、之後他就守護著父親的墳墓。



りょはん
呂範

知:77　S1:袁術
武:51　S2:孫権
魅:74

雖然是袁術的部下、但是因為跟同在袁術門下的孫策的志向有同感所以幫助其揭杆起欺、之後也就跟隨在孫策身邊。後來在曹丕前來攻打吳國時、他跟曹休的軍隊戰鬥但是卻被攻破。



りょふ
呂布

知:25　S1:董卓
武:100　S2:死亡
魅:36

雖擁有較一般人更為優越的武勇，但是在得到了董卓所贈予他的赤兔馬之時就殺害了其養父、丁原、後來連董卓也一併殺害了。後來他取得了徐州想要獨立但是卻被曹操及劉備的運隊打敗因此被處刑而亡。



りょもう
呂蒙

知:90　S1:未発見
武:83　S2:孫権
魅:86

孫權部下的將軍。在擔任攻打由關羽所防守的荊州一職。此時他因為生病而跟當時沒有名氣的陸遜交替職位、因為讓關羽吊以輕心而成功地進軍荊州、很漂亮地占領成功。



ろしゅく
魯肅

知:93　S1:未発見
武:63　S2:未発見
魅:92

原本是一名豪商、後來因為周瑜的推薦而仕奉於孫權的門下。從江夏將諸葛亮帶回來而讓劉備跟孫權成功地締結同盟、並且推動跟曹操之間的決戰。之後、在周瑜死後就被指名繼其後任。

第5章
武将情報録

熟知武將的能力並且搭配其能力委託其適當的任務是統率著武將們的君主角色的職責。在此我們很詳細地統合了武將的資料為一覽表、公開未發現武將的登場年、登場國家資料。



諸葛亮

三國志故事成語

「死せる諸葛、生ける仲達を走らす」

在蜀國的諸葛亮死時[illegible]陣途中時、他就說了讓[illegible]作成自己模樣的假玩偶代替他上陣殺敵、並且趁此間隙時撤退吧。認為諸葛亮已經身亡了的魏國司馬懿（同伴們）雖然馬上地就進攻、但是一看到了諸葛亮的人形玩偶誤以為是本人而馬上中止進軍。也因此讓蜀軍能夠安全無傷地撤退成功。

武將資料一覽表

在此將全數１９８名武將資料以５０音的順序來揭載。而同時也刊載有容易背叛的「義理」數值、請各位玩者加以活用哦。

●一覽表的閱讀方法

知：智力的省略。對於「內政」等等效果有影響。

武：武力的省略。對於戰場上的攻擊力及「訓練」等等的效果有影響。

魅：魅力的省略，會影響「外交」及「錄用」等等成果。

體力：「Ｓ１」表示劇情1、「Ｓ２」表示劇情2的省略。而「－」則表示其死亡的情形。其數值愈低就是愈容易生病的情形。

義：義理的省略，以D芍 芍 芍滬熄陽ゥB義理愈高就愈難以被「錄用」。而此資料是不會表示於畫面上。

水：水軍的省略。是依D芍 芍 芍滬熄陽ゥB能力愈高就表示其在水上的機動力及攻擊力愈提昇。

特技：項目分別是「騎」＝單槍匹馬、「弓」＝弓箭、「突」＝突擊、「火」＝火計、「水」＝水計、「伏」＝伏兵的省略。

所屬：這是武將所屬的君主之名。「君主」就表示此名武將是擔任君主的職位，而「－」就表示是尚未發現的武將的情形。

場所：武將所在的國家。「－」則表示已經死亡了的情形。

名前		知	武	魅	体力		義	水	特技						劇情1		劇情2	
					S1	S2			騎	弓	突	火	水	伏	所屬	場所	所屬	場所
伊籍	イセキ	81	27	88	74	74	A	D	×	×	×	×	×	×	—	荊州	—	荊州
于禁	ウキン	46	77	40	82	82	C	D	○	○	×	×	×	×	—	兗州	曹操	司州
袁胤	エンイン	59	27	74	71	—	B	D	×	×	×	×	×	×	袁術	新野	死亡	—
袁熙	エンキ	61	57	50	73	73	B	D	×	×	×	×	×	×	—	冀州	袁紹	幽州
袁術	エンジュツ	69	80	50	89	—	C	D	×	×	×	×	×	×	君主	新野	死亡	—
袁紹	エンショウ	70	81	70	70	55	C	D	×	×	×	×	×	×	君主	冀州	君主	冀州
袁尚	エンショウ	55	68	52	82	82	B	D	×	×	×	×	×	×	—	冀州	袁紹	冀州
袁譚	エンタン	63	60	52	76	76	C	D	×	×	×	×	×	×	—	冀州	袁紹	青州
閻圃	エンホ	80	33	42	65	65	B	D	×	×	×	×	×	×	—	漢中	張魯	漢中
王允	オウイン	81	15	67	50	—	B	D	×	×	×	×	×	×	董卓	司州	死亡	—
王粲	オウサン	85	29	70	78	78	B	D	×	×	×	×	×	×	—	荊州	—	荊州
王修	オウシュウ	57	24	64	68	68	A	D	×	×	×	×	×	×	—	青州	袁紹	青州
王双	オウソウ	18	89	22	93	93	B	D	○	×	×	×	×	×	—	雍州	—	雍州
王忠	オウチュウ	34	52	53	71	71	C	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州
王平	オウヘイ	71	83	80	82	82	B	D	×	×	○	○	×	○	—	漢中	—	漢中
王朗	オウロウ	73	48	74	65	65	C	D	×	×	×	○	×	×	—	揚州	曹操	兗州
蒯越	カイエツ	83	31	60	74	74	B	D	×	×	×	×	×	○	劉表	荊州	劉表	荊州
蒯良	カイリョウ	81	30	58	51	36	C	D	×	×	×	○	×	○	劉表	荊州	劉表	荊州

名前	読み	知	武	魅	体力		義	水	特技						劇情1		劇情2	
					S1	S2			騎	弓	突	火	水	伏	所属	場所	所属	場所
華歆	カキン	78	29	31	65	65	C	D	×	×	×	×	×	×		予章	—	予章
賈詡	カク	95	42	62	72	72	B	D	×	×	×	○	×	○	董卓	雍州	曹操	司州
郭嘉	カクカ	97	39	86	63	58	A	D	×	×	×	○	○	○	—	予州	曹操	兗州
郭汜	カクシ	30	59	28	83	—	C	D	×	×	○	×	×	×	董卓	雍州	死亡	—
郝昭	カクショウ	71	84	81	88	88	A	D	×	○	×	○	×	×	—	并州	—	雍州
楽進	ガクシン	72	79	45	85	85	C	D	×	○	○	×	×	×	曹操	兗州	曹操	司州
郭図	カクト	80	32	42	89	89	C	D	×	×	×	×	×	×	袁紹	冀州	袁紹	青州
夏侯淵	カコウエン	57	90	74	94	94	A	D	○	○	×	×	×	○	曹操	兗州	曹操	雍州
夏侯尚	カコウショウ	62	69	68	84	84	B	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	司州
夏侯徳	カコウトク	55	68	61	73	73	B	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	司州
夏侯惇	カコウトン	60	93	76	92	92	A	D	○	×	○	×	×	○	曹操	兗州	曹操	司州
夏侯[illegible]	カコウハ	59	89	73	96	96	A	D	○	×	×	○	×	×	—	兗州	—	雍州
華雄	カユウ	31	91	33	78	—	B	D	○	×	×	×	×	×	董卓	司州	死亡	—
関羽	カンウ	81	99	96	96	96	A	B	○	×	○	×	○	○	劉備	并州	劉備	予州
毌丘倹	カンキュウケン	51	86	48	87	87	D	D	×	×	×	×	×	×	—	司州	—	司州
関興	カンコウ	69	90	70	98	98	A	D	○	×	×	×	×	○	—	并州	—	予州
韓遂	カンスイ	67	71	78	71	71	C	D	×	×	×	×	×	×	馬騰	涼州	馬騰	涼州
闞沢	カンタク	79	42	63	66	66	C	D	×	×	×	○	×	×	—	揚州	—	揚州
韓当	カントウ	49	69	51	82	82	B	C	○	×	×	○	×	×	孫堅	予章	孫権	予章
甘寧	カンネイ	58	92	52	94	94	B	B	○	○	○	×	×	×	—	荊州	—	荊州
関平	カンペイ	70	82	79	97	97	A	D	○	×	○	×	×	○	—	并州	—	予州
顔良	ガンリョウ	27	90	51	92	92	B	D	○	×	×	×	×	×	袁紹	冀州	袁紹	冀州
魏延	ギエン	48	94	34	95	95	C	D	○	○	○	×	×	×	—	新野	—	荊州
姜維	キョウイ	94	91	88	93	93	A	D	○	×	○	○	×	○	—	雍州	—	雍州
許褚	キョチョ	20	98	66	98	98	A	D	○	×	○	×	×	×	—	予州	曹操	兗州
許攸	キョユウ	79	42	46	71	71	C	D	×	×	×	×	○	×	—	冀州	袁紹	冀州
紀霊	キレイ	31	71	55	82	—	B	D	○	×	×	×	×	×	袁術	新野	死亡	—
虞翻	グホン	78	38	71	74	74	B	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	孫権	揚州
厳顔	ゲンガン	70	87	72	85	85	B	D	○	○	×	○	×	×	—	益州	劉璋	益州
呉懿	ゴイ	58	73	81	77	77	B	D	×	×	×	×	○	×	劉焉	益州	劉璋	益州
黄琬	コウエン	58	55	49	52	—	C	D	×	×	×	×	×	×	—	司州	死亡	—
黄蓋	コウガイ	58	88	73	86	86	B	B	○	×	×	○	×	×	孫堅	予章	孫権	予章
黄権	コウケン	77	57	53	71	71	B	C	×	×	×	×	×	×	—	漢中	劉璋	益州
侯成	コウセイ	40	66	46	89	89	C	D	×	×	×	×	×	×	—	司州	曹操	兗州
黄祖	コウソ	48	65	62	79	79	C	C	×	○	×	×	×	×	劉表	荊州	劉表	荊州
公孫越	コウソンエツ	49	63	65	78	—	B	D	×	×	×	×	×	×	公孫瓚	[illegible]州	死亡	—

名前		知	武	魅	体力		義	水	特技						劇情1		劇情2	
					S1	S2			騎	弓	突	火	水	伏	所属	場所	所属	場所
公孫淵	コウソンエン	71	84	63	82	82	D	D	×	×	×	×	×	×	—	幽州	—	幽州
公孫瓚	コウソンサン	64	85	58	84	—	B	D	○	×	×	×	×	×	君主	幽州	死亡	—
黄忠	コウチュウ	66	96	83	87	87	A	D	○	○	×	×	×	○	—	荊州	—	荊州
孔融	コウユウ	82	35	87	84	84	A	D	×	×	×	×	×	×	君主	青州	曹操	司州
呉班	ゴハン	44	85	53	85	85	B	D	○	×	×	×	×	×	—	益州	—	益州
顧雍	コヨウ	79	21	74	71	71	A	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	—	揚州
蔡瑁	サイボウ	77	75	69	87	87	B	B	×	○	×	×	×	×	劉表	荊州	劉表	荊州
司馬懿	シバイ	99	67	93	88	88	A	D	×	×	○	×	○	○	—	司州	—	司州
司馬師	シバシ	89	66	82	79	79	A	D	×	×	×	×	×	×	—	司州	—	司州
司馬昭	シバショウ	88	65	70	85	85	A	D	×	×	×	×	×	○	—	司州	—	司州
周循	シュウジュン	65	54	69	61	61	B	D	×	×	×	×	×	×	—	予章	—	予章
周倉	シュウソウ	31	87	55	89	89	A	C	○	×	×	×	×	○	—	并州	—	予州
周泰	シュウタイ	52	85	61	84	84	B	B	○	×	○	×	×	×	—	予章	孫権	予章
周瑜	シュウユ	97	78	95	74	74	A	A	×	×	○	○	○	○	—	予章	孫権	予章
朱桓	シュカン	76	82	80	89	89	A	D	○	×	×	○	×	×	—	揚州	—	揚州
荀彧	ジュンイク	97	39	89	65	65	A	D	×	×	×	○	○	○	—	予州	曹操	司州
荀攸	ジュンユウ	94	41	72	65	65	A	D	×	×	×	○	○	×	—	予州	曹操	兗州
蔣琬	ショウエン	88	61	83	71	71	A	D	×	×	×	×	×	×	—	荊州	—	荊州
鐘会	ショウカイ	95	62	77	78	78	D	D	×	×	×	○	×	○	—	予州	—	雍州
蔣欽	ショウキン	66	83	62	89	89	B	B	○	○	×	×	×	×	—	予章	孫権	予章
鐘繇	ショウヨウ	82	67	81	61	61	C	D	×	×	×	×	×	×	—	予州	曹操	雍州
徐栄	ジョエイ	35	53	38	98	—	C	D	×	○	×	×	×	×	董卓	司州	死亡	—
諸葛恪	ショカツカク	95	50	74	73	73	B	C	×	×	○	×	×	×	—	揚州	—	揚州
諸葛瑾	ショカツキン	93	52	92	84	84	A	D	×	×	×	○	×	○	—	揚州	孫権	揚州
諸葛誕	ショカツタン	71	79	82	86	86	C	D	×	×	×	×	×	×	—	予州	—	予州
諸葛亮	ショカツリョウ	100	65	98	79	79	A	B	×	○	×	○	○	○	—	新野	—	新野
徐晃	ジョコウ	72	92	79	90	90	B	D	○	○	×	×	×	×	—	司州	曹操	兗州
徐庶	ジョショ	96	64	85	81	81	B	D	×	×	×	○	×	×	—	新野	—	新野
徐盛	ジョセイ	74	64	68	79	79	B	C	×	×	×	○	×	○	—	予章	—	予章
審配	シンパイ	82	72	63	93	93	A	D	×	○	×	×	×	×	—	冀州	袁紹	冀州
辛毘	シンピ	75	48	62	89	89	B	D	×	×	×	×	×	×	—	青州	袁紹	青州
全琮	ゼンソウ	61	70	73	73	73	B	C	×	×	×	×	×	×	—	交州	—	交州
曹叡	ソウエイ	76	63	84	81	81	A	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州
曹休	ソウキュウ	68	74	71	88	88	A	D	×	○	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州
曹洪	ソウコウ	50	72	70	86	86	B	D	×	○	×	×	×	○	曹操	兗州	曹操	雍州
曹彰	ソウショウ	36	90	66	92	92	A	D	○	×	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州

名前		知	武	魅	体力		義	水	特技						劇情1		劇情2	
					S1	S2			騎	弓	突	火	水	伏	所属	場所	所属	場所
曹植	ソウショク	91	19	85	74	74	A	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州
曹真	ソウシン	55	65	62	84	84	B	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州
曹仁	ソウジン	64	84	63	84	84	A	D	×	○	○	×	×	×	曹操	兗州	曹操	兗州
曹操	ソウソウ	95	91	95	88	88	B	D	×	○	○	×	○	○	君主	兗州	君主	兗州
曹丕	ソウヒ	83	70	85	85	85	A	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	兗州
沮授	ソジュ	84	61	76	85	85	A	D	×	×	×	○	×	×	袁紹	[illegible]州	袁紹	并州
孫乾	ソンカン	78	37	91	79	79	A	D	×	×	×	×	×	×	陶謙	徐州	劉備	予州
孫桓	ソンカン	47	56	63	79	79	B	D	×	○	×	×	×	×	—	予章	—	予章
孫休	ソンキュウ	66	39	88	69	69	A	D	×	×	×	×	×	×	—	予章	—	予章
孫堅	ソンケン	82	90	89	77	—	C	B	×	×	○	×	×	×	君主	予章	死亡	—
孫権	ソンケン	89	83	98	93	93	B	C	×	×	×	×	×	×	—	予章	君主	予章
孫策	ソンサク	83	94	93	89	—	A	A	○	×	○	×	×	×	孫堅	予章	死亡	—
孫亮	ソンリョウ	65	28	87	62	62	A	D	×	×	×	×	×	×	—	予章	—	予章
太史慈	タイシジ	68	95	71	88	88	B	B	○	○	×	×	×	×	—	青州	孫権	予章
張允	チョウイン	70	61	42	73	73	C	B	×	○	×	×	×	×	—	荊州	劉表	荊州
趙雲	チョウウン	80	98	93	95	95	A	D	○	×	○	○	×	○	—	幽州	劉備	予州
張衛	チョウエイ	33	73	68	88	88	B	D	○	×	×	×	×	×	—	漢中	張魯	漢中
張休	チョウキュウ	75	34	75	75	75	B	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	—	揚州
張嶷	チョウギョク	41	70	64	88	88	B	D	×	×	○	×	×	○	—	漢中	—	益州
張部	チョウコウ	69	90	61	94	94	C	D	○	○	×	×	×	○	—	冀州	袁紹	并州
張紘	チョウコウ	94	28	88	65	65	A	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	孫権	揚州
張繍	チョウシュウ	50	75	75	81	76	C	D	×	×	○	×	×	○	董卓	雍州	曹操	司州
張昭	チョウショウ	95	30	84	76	76	A	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	孫権	揚州
張松	チョウショウ	92	35	80	73	73	C	D	×	×	×	×	×	×	—	益州	劉璋	益州
張紹	チョウショウ	56	72	57	97	97	B	D	×	×	×	×	×	×	—	并州	—	予州
張任	チョウジン	67	88	72	82	82	A	D	○	○	×	×	×	○	劉焉	益州	[illegible]璋	益州
趙統	チョウトウ	63	78	76	74	74	B	D	×	×	×	×	×	×	—	幽州	—	予州
張南	チョウナン	40	53	49	74	74	C	C	×	×	×	×	×	×	—	冀州	袁紹	幽州
張飛	チョウヒ	32	99	51	98	98	A	D	○	×	○	×	×	○	劉備	并州	劉備	予州
張苞	チョウホウ	35	93	54	96	96	A	D	○	×	○	×	×	×	—	并州	—	予州
張翼	チョウヨク	52	82	62	92	92	C	D	×	×	○	×	×	○	—	益州	—	益州
張遼	チョウリョウ	80	91	80	92	92	A	D	○	○	×	○	×	○	—	司州	曹操	兗州
張魯	チョウロ	73	70	88	74	74	B	D	×	×	×	×	×	×	—	漢中	君主	漢中
陳宮	チンキュウ	88	58	65	69	—	B	D	×	○	×	○	×	×	—	兗州	死亡	—
陳羣	チングン	93	49	77	73	73	B	D	×	×	×	×	×	×	—	司州	—	司州
陳泰	チンタイ	79	79	44	74	74	C	D	×	×	×	○	×	○	—	司州	—	司州

名前		知	武	魅	体力		義	水	特技						劇情1		劇情2	
					S1	S2			騎	弓	突	火	水	伏	所属	場所	所属	場所
陳登	チントウ	79	68	77	65	65	B	D	×	×	×	×	×	×	陶謙	徐州	—	徐州
陳武	チンブ	56	70	36	85	85	C	C	○	○	×	×	×	×	—	揚州	孫権	予章
陳蘭	チンラン	30	66	36	79	—	D	D	×	×	×	×	×	×	袁術	新野	死亡	—
程昱	テイイク	92	26	76	62	62	B	D	×	×	×	○	×	○	—	兗州	曹操	司州
程普	テイフ	84	72	87	74	74	A	C	○	×	○	○	×	×	孫堅	予章	孫権	予章
丁奉	テイホウ	67	72	67	81	81	B	C	×	○	○	×	×	×	—	予章	—	予章
典韋	テンイ	31	97	39	95	—	A	D	○	×	○	×	×	×	—	兗州	死亡	—
田豊	デンホウ	90	46	78	87	87	B	D	×	×	×	○	×	×	袁紹	冀州	袁紹	并州
典満	テンマン	26	79	49	88	88	C	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	—	司州
董允	トウイン	86	21	72	82	82	B	D	×	×	×	×	×	×	—	益州	—	益州
鄧艾	トウガイ	94	86	79	89	89	C	D	○	○	○	×	×	○	—	新野	—	兗州
陶謙	トウケン	62	51	78	58		B	D	×	×	×	×	×	×	君主	徐州	死亡	—
鄧芝	トウシ	85	54	93	90	90	B	D	×	×	×	×	×	○	—	新野	—	益州
董襲	トウシュウ	42	56	53	76	76	B	C	×	×	×	○	×	×	—	揚州		南海
董昭	トウショウ	84	15	69	94	94	B	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州	曹操	雍州
董卓	トウタク	55	90	44	73		D	D	×	○	×	×	×	×	君主	司州	死亡	—
馬延	バエン	41	64	47	73	73	D	D	×	×	×	×	×	×		冀州	袁紹	并州
馬休	バキュウ	36	60	51	79	79	B	D	×	×	×	×	×	×		涼州	—	涼州
馬謖	バショク	80	69	70	88	88	B	D	×	×	×	×	×	×	—	新野	—	新野
馬岱	バタイ	49	83	54	90	90	B	D	○	○	○	×	×	×	—	涼州	馬騰	涼州
馬忠	バチュウ	52	56	53	74	74	C	D	×	○	×	×	×	○		予章	—	南海
馬超	バチョウ	42	98	60	96	96	B	D	○	×	○	○	×	×	—	涼州	馬騰	涼州
馬鉄	バテツ	43	52	50	81	81	B	D	×	×	×	×	×	×	—	涼州		涼州
馬騰	バトウ	54	90	87	95	95	A	D	×	×	○	×	×	×	君主	涼州	君主	涼州
馬良	バリョウ	91	43	83	68	68	B	D	×	×	×	○	×	×	—	新野	—	新野
樊稠	ハンチュウ	21	82	41	89	—	C	D	○	×	×	×	×	×	董卓	雍州	死亡	—
費禕	ヒイ	87	33	82	81	81	A	D	×	×	×	×	×	×	—	荊州	—	益州
糜竺	ビジク	78	41	77	88	88	B	D	×	×	×	×	×	×	陶謙	徐州	劉備	予州
糜芳	ビホウ	23	61	13	93	93	D	C	×	×	×	×	×	×	陶謙	徐州	劉備	予州
文欽	ブンキン	27	81	59	85	85	C	D	×	○	×	×	×	×	—	予州	—	予州
文醜	ブンシュウ	18	91	57	95	95	B	D	○	○	×	×	×	×	袁紹	冀州	袁紹	冀州
文聘	ブンペイ	21	84	44	88	88	B	B	×	○	×	×	×	×	—	荊州	劉表	荊州
逢紀	ホウキ	76	70	50	81	81	C	D	×	×	×	×	×	○	袁紹	冀州	袁紹	冀州
法正	ホウセイ	93	53	78	78	78	B	D	×	×	○	×	×	○	—	益州	—	益州
龐統	ホウトウ	98	61	87	74	74	A	D	×	×	×	○	○	○	—	新野	—	新野
龐徳	ホウトク	64	94	71	88	88	A	D	○	○	×	×	×	×	—	涼州	馬騰	涼州

名前		知	武	魅	体力		義	水	特技						劇情1		劇情2	
					S1	S2			騎	弓	突	火	水	伏	所属	場所	所属	場所
歩騭	ホシツ	85	27	75	71	71	B	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	—	揚州
満寵	マンチョウ	81	58	87	82	82	A	D	×	×	×	○	×	×	—	兗州	曹操	雍州
孟獲	モウカク	20	89	39	96	96	C	D	○	×	×	×	×	×	—	南蛮	君主	南蛮
孟達	モウタツ	71	72	65	82	82	D	D	×	○	×	×	×	×	—	益州		益州
楊修	ヨウシュウ	91	31	56	61	61	C	D	×	×	×	×	×	×	—	司州	—	司州
楊松	ヨウショウ	34	13	15	69	69	D	D	×	×	×	×	×	×	—	漢中	張魯	漢中
楊任	ヨウジン	52	61	51	81	81	B	D	×	×	×	×	×	×	—	漢中	張魯	漢中
雷同	ライドウ	47	87	53	84	84	B	D	○	×	×	×	×	×	—	益州		益州
李傕	リカク	41	50	27	74	—	C	D	×	×	○	×	×	×	董卓	雍州	死亡	—
陸遜	リクソン	96	81	85	89	89	A	B	×	×	○	○	×	○	—	揚州	—	揚州
李厳	リゲン	65	76	75	73	73	B	D	○	×	×	×	×	×	—	益州	—	益州
李儒	リジュ	91	27	43	52	—	C	D	×	×	×	○	×	×	董卓	司州	死亡	—
李粛	リシュク	47	53	44	71	—	C	D	×	×	×	×	×	×	董卓	司州	死亡	—
李典	リテン	62	72	57	87	87	B	D	×	○	×	×	×	○	曹操	兗州	曹操	雍州
李豊	リホウ	33	69	41	88	—	C	D	×	×	×	×	×	×	袁術	新野	死亡	—
劉延	リュウエン	41	44	39	79	79	C	D	×	×	×	×	×	×	—	兗州		兗州
劉焉	リュウエン	85	45	91	57	—	A	D	×	×	×	×	×	○	君主	益州	死亡	—
劉琦	リュウキ	72	30	66	72	67	B	C	×	×	×	×	×	×	—	荊州	劉表	荊州
劉循	リュウジュン	45	60	58	87	87	B	D	×	×	×	×	×	×	—	益州	—	益州
劉璋	リュウショウ	57	50	90	74	74	C	D	×	×	×	×	×	×	劉焉	益州	君主	益州
劉禅	リュウゼン	33	23	84	91	91	A	D	×	×	×	×	×	×	—	并州	—	予州
劉琮	リュウソウ	53	46	51	84	84	B	D	×	×	×	×	×	×	—	荊州	—	荊州
劉備	リュウビ	85	70	99	85	85	A	D	×	×	×	○	×	○	君主	并州	君主	予州
劉表	リュウヒョウ	74	73	78	57	57	B	D	×	×	×	×	×	×	君主	荊州	君主	荊州
劉封	リュウホウ	58	61	59	85	85	B	D	×	×	×	○	×	×	—	新野	—	予州
劉曄	リュウヨウ	84	36	81	85	85	A	D	×	○	×	×	×	×	—	兗州	曹操	雍州
劉繇	リュウヨウ	56	18	52	71	—	D	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州	死亡	
廖化	リョウカ	68	80	71	93	93	B	D	○	×	○	×	×	×	—	予州	—	予州
凌操	リョウソウ	28	82	51	82	82	B	C	×	×	×	×	×	×	—	揚州		予章
凌統	リョウトウ	67	83	73	85	85	B	C	○	×	×	×	×	×	—	揚州	—	予章
呂岱	リョタイ	72	78	71	95	95	B	C	×	×	×	×	×	×	—	交州	—	交州
呂覇	リョハ	60	59	77	76	76	B	D	×	×	×	×	×	×	—	揚州		揚州
呂範	リョハン	77	51	74	74	74	B	D	×	×	×	×	×	○	袁術	新野	孫権	揚州
呂布	リョフ	25	100	36	99	—	D	D	○	○	○	×	×	×	董卓	司州	死亡	
呂蒙	リョモウ	90	83	86	79	79	B	B	×	○	×	×	×	○	—	揚州	孫権	揚州
魯粛	ロシュク	93	63	92	89	89	A	D	×	×	×	○	○	×	—	揚州	—	揚州

武將登場年一覽

有一些尚未被發現的武將即使常常進行「搜索」仍然會出現很不容易被發現的情形。在此就爲你介紹他們登場的國家吧。

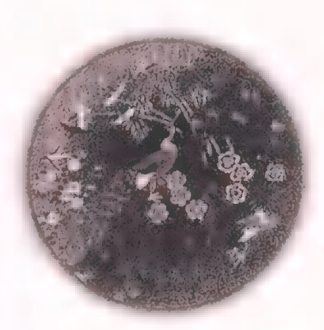
項目「S１」是表示劇情1、「S２」則表示劇情2的登場國家。「－」雖然是表示現役的武將、但是卻是已經死亡的情形。此外、跟其他的現役武將有血緣關係的武將、登場時會直接仕官於其所屬的國家。只是、若是他登場時其血緣關係者的現役武將已經死亡時、就變成了在野武將、並且變成跟普通的在野武將相同的處理方法。

年	名前	S1	S2	血縁
190	陳登	—	徐州	—
	陳宮	兗州	—	—
	王忠	兗州	兗州	—
	劉延	兗州	兗州	—
	厳顔	益州	—	—
	張魯	漢中	—	—
	張衛	漢中	—	張魯
	楊松	漢中	—	—
	楊任	漢中	—	—
	張允	荊州	—	—
	伊籍	荊州	荊州	—
	黄琬	司州	—	—
	太史慈	青州	—	—
	華歆	予章	予章	—
	王朗	揚州	—	—
	虞翻	揚州	—	—
	劉繇	揚州	—	—
	許攸	冀州	—	—
	審配	冀州	—	—
	馬延	冀州	—	—
191	閻圃	漢中	—	—
	黄権	漢中	—	—
	侯成	司州	—	—
	王修	青州	—	—
	辛毘	青州	—	—
	趙雲	幽州	—	—
	鐘繇	予州	—	—
	陳武	揚州	—	—
	張郃	冀州	—	—

年	名前	S1	S2	血縁
	張南	冀州	—	—
192	于禁	兗州	—	—
	程昱	兗州	—	—
	満寵	兗州	—	—
	劉曄	兗州	—	—
	典韋	兗州	—	—
	甘寧	荊州	荊州	—
	張遼	司州	—	—
	郭嘉	予州	—	—
	荀彧	予州	—	—
	荀攸	予州	—	—
	凌操	揚州	予章	—
	馬超	涼州	—	馬騰
	龐徳	涼州	—	—
	袁譚	冀州	—	袁紹
193	周瑜	予章	—	—
	馬岱	涼州	—	馬騰
	袁煕	冀州	—	袁紹
194	張松	益州	—	—
	王粲	荊州	荊州	—
	楊修	司州	司州	—
	許褚	予州	—	—
	周泰	予章	—	—
	蒋欽	予章	—	—
195	法正	益州	益州	—
	孟達	益州	益州	—
	李厳	益州	益州	—
	文聘	荊州	—	—
	徐晃	司州	—	—

年	名前	S1	S2	血縁
	張紘	揚州	—	—
	張昭	揚州	—	—
	呂蒙	揚州	—	—
	袁尚	冀州	—	袁紹
196	董昭	兗州	—	—
197	劉琦	荊州	—	劉表
	孫権	予章	—	孫堅
199	諸葛瑾	揚州	—	—
	顧雍	揚州	揚州	—
200	呉班	益州	益州	—
	孟獲	南蛮	—	—
	廖化	予州	予州	—
	徐盛	予章	予章	—
	董襲	揚州	南海	—
	闞沢	揚州	揚州	—
	周倉	并州	予州	—
201	曹丕	兗州	兗州	曹操
	曹真	兗州	兗州	曹操
	典満	兗州	司州	典韋
	雷同	益州	益州	—
	劉琮	荊州	荊州	劉表
	呂岱	交州	交州	—
	魏延	新野	荊州	—
	馬忠	予章	南海	—
	朱桓	揚州	揚州	—
	歩騭	揚州	揚州	—
	魯粛	揚州	揚州	—
	馬休	涼州	涼州	馬騰
	関平	并州	予州	関羽
202	黄忠	荊州	荊州	—
	徐庶	新野	新野	—
	馬鉄	涼州	涼州	馬騰
203	司馬懿	司州	司州	—
	馬良	新野	新野	—
	龐統	新野	新野	—
	郝昭	并州	雍州	—
204	曹彰	兗州	兗州	曹操
	夏侯覇	兗州	雍州	夏侯淵
205	曹休	兗州	兗州	曹操
	董允	益州	益州	—
	劉循	益州	益州	劉璋

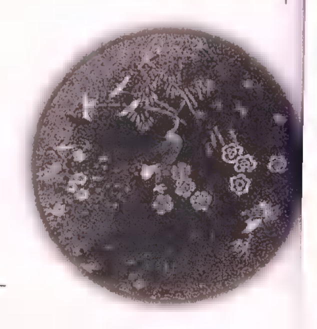
年	名前	S1	S2	血縁
	王平	漢中	漢中	—
	全琮	交州	交州	—
	丁奉	予章	予章	—
206	曹植	兗州	兗州	曹操
	夏侯徳	兗州	司州	夏侯惇
	陳羣	司州	司州	—
	諸葛亮	新野	新野	—
	馬謖	新野	新野	—
	凌統	揚州	予章	凌操
	陸遜	揚州	揚州	—
207	夏侯尚	兗州	司州	夏侯惇
	鄧芝	新野	益州	—
	劉封	新野	予州	劉[illegible]
209	蒋琬	荊州	荊州	—
210	費禕	荊州	益州	—
	趙統	[illegible]州	予州	趙雲
211	王双	雍州	雍州	—
212	張翼	益州	益州	—
213	孫桓	予章	予章	孫権
214	張嶷	漢中	益州	—
	鄧艾	新野	兗州	—
215	張休	揚州	揚州	張昭
	関興	并州	予州	関羽
	張苞	并州	予州	張飛
217	毋丘倹	司州	司州	—
	文欽	予州	予州	—
	呂[illegible]	揚州	揚州	呂蒙
218	諸葛恪	揚州	揚州	諸葛瑾
220	曹叡	兗州	兗州	曹丕
	公孫淵	幽州	幽州	—
	周循	予章	予章	周瑜
	劉禅	并州	予州	劉備
222	姜維	雍州	雍州	—
223	司馬師	司州	司州	司馬懿
	張紹	并州	予州	張飛
225	陳泰	司州	司州	陳羣
	諸葛誕	予州	予州	—
226	司馬昭	司州	司州	司馬懿
239	鐘会	予州	雍州	鐘繇
250	孫亮	予章	予章	孫権
253	孫休	予章	予章	孫権



三國志 for WonderSwan ガイドブック

發行人　馮世和

版次　1999.05.11初版一刷





信長之野望

目錄

序

■信長入門講座 1

■信長入門講座3

■信長事件

■攻略技巧1

■完全攻略資料1

■完全攻略資料2

■完全攻略資料3

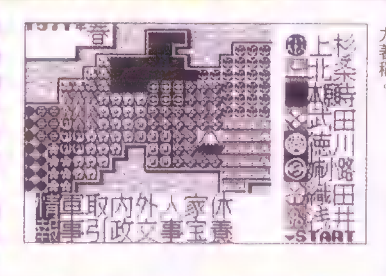
總之先從
基本開始

信長的野望 是這樣子的一款遊戲

以１６位大將開始遊戲

此遊戲的舞台是從近畿地方的東側開始一直到關東、北陸的一部份為止。

而劇情一當中、則是全部１６個國家的大將之間激烈交鋒。雖然多少有些實力的差距、但是只要有了確實的判斷還是可以稱霸的。



←劇情二是以織田家的大勢力著稱。

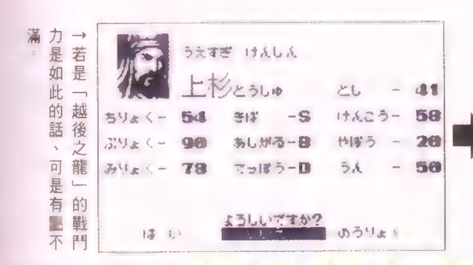
越後	相模	加賀	甲斐
上杉謙信	北条氏康	本願寺光佐	武田信玄
駿河	三河	飛騨	美濃
今川義元	徳川家康	姉小路良頼	斎藤義竜
尾張	伊勢志摩	近江	越前
織田信長	北畠具教	浅井長政	朝倉義景
伊賀	大和	山城	摂津和泉
六角義賢	筒井順慶	足利義輝	三好長慶

決定大將的能力

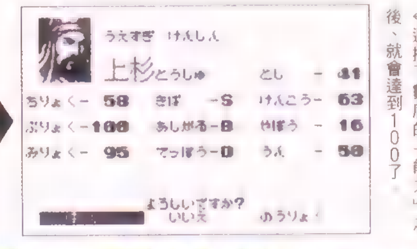
選擇了遊戲的國家之後、就會出現如下方照片一般的大將能力畫面。雖然大將的能力值已經被設定了，但是您可以利用「のうりょく（能力）」指令的選擇讓數值增減。

雖然可以數度地進行指令選擇，但是因為可以變動的數值很少，所以就在您認為最高值的地方就決定了此名大將的能力吧。

只是、騎馬及步卒、鐵砲的軍事適性等等的能力是沒有辦法改變的。



→若是「越後之龍」的戰鬥力是如此的話、可是有點不滿。



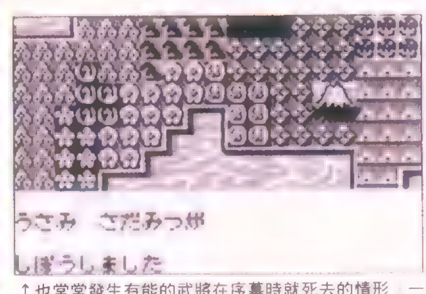
←選擇了數度的「能力」之後、就會達到100了。

春夏秋冬是一個指令

每一名武將只要實行了一次的「軍事」及「內政」的指令之後就會移轉到下一個季節了。也就是說、在每一個季節才可以進行指令、所以一年當中合計只可以實行四次的內政及軍事指令而已。甚而、生了病的武將是沒有辦法進行指令的。

若是有許多武將數的國家的話、即使有2～3位左右的武將生病仍然可以進行指令、但是武將數少的國家、則可能發生什麼都無法進行而平白過了數回合。此外、有時候也會發生天災事件使情況每下愈況。

從序幕開始若是不很有效率地進行指令的話、就會讓其他的大將趕過了哦。建議各位參考30頁以後的攻略技巧來進行內政吧。



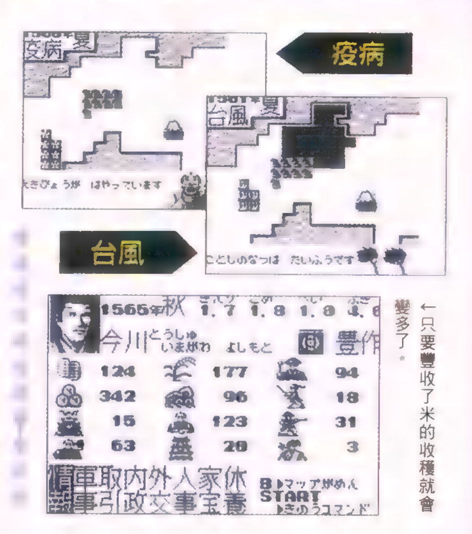
↑也常常發生有能的武將在序幕時就死去的情形，一開始請特別地慎重。

也有天災事件

例如到了春天就一定會有金錢、到了秋天就有米的收入，這種定例事件每遇到了其季節就一定會發生。

除此之外、也有支給俸祿及歸還借款等等的定例事件。就先做好準備以備發生之時。相對於定例事件、也有突然發生的天災。

雖然都是團體作亂及颱風、疫病等等不好的事件、但是也有豐收這種令人感動的事件哦。而在季節交替時是最需要注意的時期了（詳情請看２８頁）。

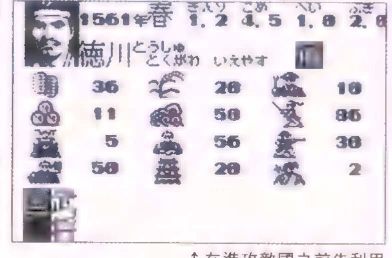


←只要豐收了米的收穫就會變多了。

出陣交戰之前

當內政逐步充實了之後接著馬上進入到合戰的準備了。只要可以攻入敵國而且取得勝利的話就可以吸收這個國家、讓您的領土更為擴大了。

而派遣上陣交戰的士兵數是跟金錢數量相同地。例如即使您雇用了１００名士兵、但是金錢卻只有１０的時候，最多就只能令１０名士兵投入交戰而已。若是要利用徵兵來增加士兵的話可別忘了先要準備金錢哦。



↑在進攻敵國之前先利用情報指令來探索內情吧。



←為了勝利您必需要相當地士兵數目。而為此您所必需準備的是相當的金錢。

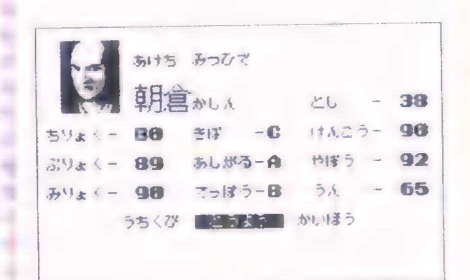
在交戰中取得了勝利後

為了要在交戰中取得勝利、則不只是士兵數及武將的武力、連士兵的訓練度及武裝度也都很重要。即使在士兵數目及武將的能力上勝過了敵人、若是訓練度及武裝度很低的話也是會敗北的哦。

而在交戰中取得了勝利之後則進行將捕捉的敵人武將列入部下、或是斬首、或讓他逃走的選擇。

斬首之後這一位武將就不會再登場了(但若有十字架則可復活)。而且敵人的領土也成為自已的一部份。

而敵國所擁有的金錢及米等等會合計總數、但是治水度及忠誠度則進取中間的平均值。為此、偶爾也會讓治水及忠誠度下降，所以首先進行內政的整頓吧。



↑將捕捉到的敵人解放後就變成浪人。而要斬首或是作為部下也很傷腦筋。

如果被敵人攻陷了的話・・・

進攻他人要等待有了相當的準備之後、但是敵方前來進攻之時則幾乎都是我方沒有防備之際。例如、士兵數目很少或是在士兵的訓練度及武裝度很低下之時。

而且當您米的存量很少時對方也會前來攻打、所以請常常作好戰鬥的準備絕對是必要的哦。

即使如此還是被進攻了的話、就盡量將部隊配置在城中及其四周圍的森林當中吧。

接著在敵人接近之際、先四處逃跑以爭取時間。而在敵人的士兵數量愈來愈少時再重整攻勢進攻、而必需要一舉全滅對方。在敵人全數殲滅之後也可以讓捉到的敵人成為部下。

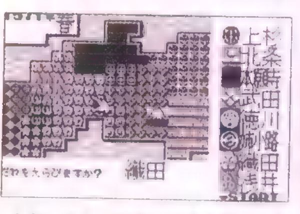


↑在城上戰鬥具有很高的防御效果。在內政充足時就提高城的防御力吧。

熾熱的對戰遊戲！！

除了將目標放在統一全國１６個國家的『１ＰＬＡＹ』之外、您也可以藉由專用通信電纜的連接享受到『２ＰＬＡＹ』及『ＯＰＴＩＯＮ（選擇）』的樂趣。而２ＰＬＡＹ是由二名玩者一起為了稱霸１６個國家而進行的模式。

而選擇則是交換家寶及從儲存資料當中選出武將來進行合戰。



↑在１ＰＬＡＹ當中朋友也可以中途插入一同進行對戰。

對戰遊戲主要有三個



２Ｐ遊戲

這是由二名玩者一同為了稱霸近畿、中部、關東等等１６個國家而進行的對戰遊戲。若電腦大將是相當厲害者的話就請其協力、但是若打算跟對手戰鬥的話就不要讓對方知道我方的擔當大將進行遊戲吧。即使不稱霸全國只要可以打倒對戰對手也可以過[illegible]。



戰爭對戰

從各個玩者的儲存資料當中選出武將、只進行合戰部份的模式。從三個種類的戰場地圖中選擇一個、看看哪一方的戰術會獲勝呢、馬上就勝負吧！



←因為敵人看不到步卒、所以使用的方法很重要。

③ 交換家寶

您可以將遊戲中取得的家寶跟對方玩者的家寶交換。而家寶中有分為販賣以換取金錢或是裝備之後提昇能力等等種類。而您可以取得何種完全是亂數決定、所以如果全都收集到了同種類的家寶的話就交換以增加收藏吧。

信長入門講座1

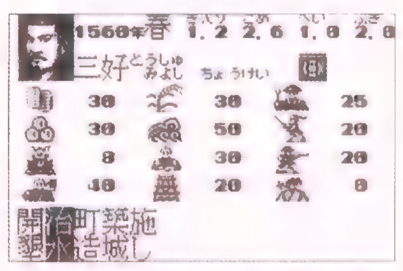
解決戰國大將們的煩惱！

開序幕到中幕為止、戰國大將們較容易發生的疑問及煩惱全部都可以在這裏獲得解決！



首先要做什麼好呢？

即使遊戲已經開始了、但是仍然對於應做的事一頭霧水的大將想必很多吧。雖然有『情報』『軍事』『內政』等等數種指令、但是在每一個季節只能進行一次。那麼、在序幕中最為有效的指令到底是什麼呢？



↑一開始要戰爭士兵數也很少、而內政又必需要花錢。那麼、到底要怎麼辦呢？



總之就先從內政開始吧！

首先在遊戲的序幕開始較容易進行的是『內政』指令中的『治水』。因為治水所需要的金額較少而且最容易進行、也最可以令人期待其確實的效果。而即使是同樣的內政、仍有『開墾』及『造鎮』等等，等到治水到了１００之後再進行也不遲。





金錢用盡了的話？

幾乎所有的指令進行時都必需要花費金錢。即使是進行如前所述的『內政』中的『治水』每一次也必需要花費１０左右的金錢。而增加金錢的方法除了內政之外、也可以跟商人進行『交易』。

在米的賣場上賣米就可以得到錢了。但是這種情形下若是商人不在的話可是一點辦法也沒有的哦。那麼、當金錢沒有了的時候該怎麼辦才好呢？



↑幾乎所有的國家在序幕時都需要１０～３０左右的資料。只要進行１～３次的治水就會變成０了。

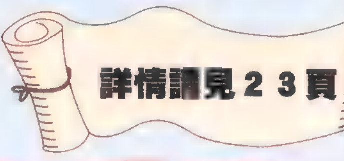


進行訓練吧！

當商人不在再加上長久一段時間又沒有金錢收入的預算、而且金錢的儲蓄也接近０的時候、就進行『軍事』的『訓練』吧。因為訓練可以讓士兵的訓練度提昇，所以就讓武力較高的武將進行是可以得到較高的效果的。而在序幕時訓練度可真是讓人吃驚的低哦。就進行士兵的強化直到無論何時受到敵方大將的攻擊也可以很堅固地抵擋吧。此外建議您進行『情報』的檢視。



↑一開始的訓練度任何人都為２０。要將此數值提昇到１００可是需要花費相當的時間。

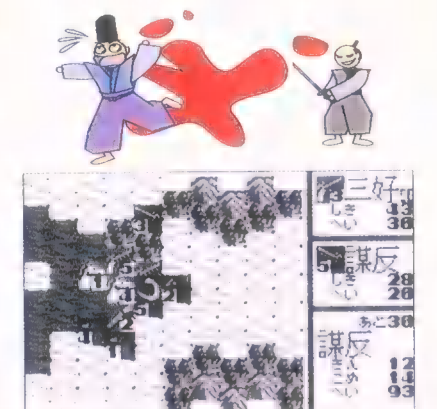




若是被相當信賴的家臣背叛的話？

有了武力及智力皆高、而且軍事的適用性也很強的家臣當然加以重用。但是、若是此位家臣跟其他的家臣們一起密謀造反的話．．．．。

因為愈是有能力的家臣對於天下的野心就愈強。只是若是被謀反的話可是很傷腦筋的哦。難道沒有什麼辦法可以事先預防謀反的方法或是事先知曉將謀反的家臣嗎？



↑若是被謀反而且敗北的話那遊戲就結束了。即使勝利了戰力也大傷、可是很傷元氣的哦。



先行調查武將的資料吧！

各個武將除了武力及智力之外尚有「運」又「野心」等等的資料（請參考７２頁）。野心的數值愈高的話可以說這一位家臣愈容易背叛君主。而隱藏資料中的「義理」也很重要。只要此數值高的話可就沒那麼容易背叛了。也就是說只要曾經背叛過的家臣其義理很低、但是野心值卻很高的意思。就不要再讓他成為家臣比較好哦。

		ちりょく	ぶりょく	みりょく
いわなり	ともみち	36	73	61
ほそかわ	ふじたか	76	83	83
[illegible]	[illegible]	88	70	62
みよし	ながゆき	62	76	61
みよし	まさやす	46	75	53
みよし	よしおき	45	41	62
みよし	よしかた	75	63	61

ページ 1／

だれをかいこしますか？

↑即使能力很高、但是野心高而且義理低者、還是吞下眼淚將其解雇比較好哦。



詳情請見７２頁



為什麼米量總是無法增加呢？

米的收穫季節是在秋天。為了此時期、已經在春天及夏天的時候盡力地施行內政了、但是實際上米的收入卻很低，而且比起一開始所擁有的米量還要少了一些。因為隨著時間的經過、米以及士兵的數量都會漸漸地減少的。若是在這個時候有鄰國的入侵的話、馬上就簡單地被攻陷了。那麼到底要怎麼做才可以增加米的數量呢？



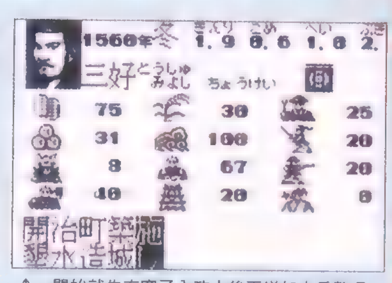


↑從序幕開始就很容易陷入的矛盾。雖然原本是想要紮實地進行內政的、但是・・・・

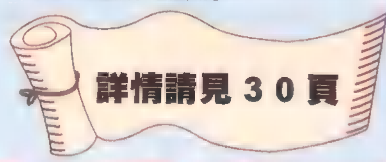


用心於士兵的數量上？

一到了秋天、雖然會有米的收穫，但是在這同時士兵們也會被分發到米。所以如果您所收穫到的米的數量比士兵的數量還少的話、那麼當然收支就會呈現負值了。特別是在遊戲的序幕時、治水度也都還很低但是卻雇用了相當多的士兵的話、馬上遊戲就破滅了。這也可以說跟在春天的時候隨著稅金一起繳納的金錢是一樣的。



↑一開始就先充實了內政之後再增加士兵數吧。即使士兵數再少也是如此。


詳情請見30頁



為什麼武將突然消失了呢？

在情報指令中確認武將的時候、家臣數量原本很多的。但是、實際上在行內政及軍事指令時、實際上可以實行的武將數卻較少。這又是怎麼一回事呢？從武將的智力及武力中您可以了解善長於內政及軍事指令者以及不善於此指令者。那麼也就是說消失了的武將就是不善長於此的意思了？



	ちりょく
[illegible]	87
まつだ　のりひで	79
あさひな　やすとも	72
うじいえ　ぼくぜん	70
うえすぎ　けんしん	53
いなば　いってつ	52
さいとう　ともぶ	34

ページ　1　2

きん417ひつようです

だれにやらせますか?

↑這就是可以進行指令的武將們。不善長的武將連名字都不見了似的・・・・



困為生病而消失？

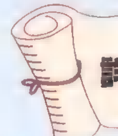
武將會消失只是一時之間、跟不善長於指令是沒有什麼關係地。實際上、若是武將一生了病就沒有辦法實行指令了。因此他們的名字才會消失。而武將會生病的原因有天災事件、或是武將資料中的健康值很低的緣故。有時得到了疫病、或是年紀愈大武將的健康值就會愈低，這是需要注意的一點。

	ちりょく	ぶりょく	みりょく
✚[illegible]	63	[illegible]	88
かきざき　かげいえ	28	86	40
✚きたじょう　たかひろ	32	79	65
さいとう　ともぶ	34	66	48
✚なおえ　かげつな	87	23	75
ほうじょう　つなしげ	44	83	[illegible]
あさひな　やすとも	72	58	75

ページ　1

だれをみますか?

↑若是武將的名字前面有十字的記號、就表示此名武將正在生病靜養當中。

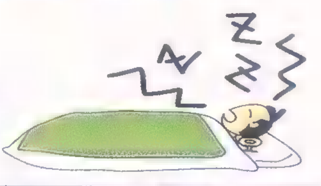


詳情請見２０頁



休養所代表的意義是？

凡是遊戲中的指令、無論任何一種都有其效果及意義。而內政以及軍事又是更為重要的指令。情報指令可以偵察他國的能力，而交易及家寶等等的指令也可以說是附帶條件而且非常地方便的。但是就只有休養指令是特別。在選擇任何指令都沒有辦法實行時、沒有辦法大多就只好選擇休養了。而實際上到底有什麼效果呢？



ちりょく

[illegible]	[illegible]	98
ほうじょう	うじてる	71
だいどうじ	まさしげ	53
ほうじょう	うじまさ	52
ほうじょう	つなしげ	44
ふうま	こたろう	19

ページ 1／ 1

きん18ひつようです

だれにやらせますか?

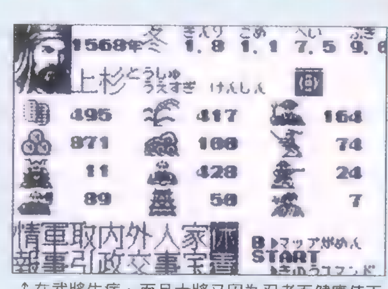
↑這是一整年都一起工作的武將。但是一旦生了病就讓他休養吧。



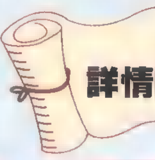
欲恢復健康值最佳辦法就是休養？

雖然一眼看起來休養指令很容易讓人覺得沒有特別的意義、但是實際上卻是個相當重要的指令呢。原因就在於只要實行此指令就可以讓全體武將的健康值提昇。而若是繼續地實行其他的指令、則武將的健康會每下愈況。

所以若是太過度地進行內政又軍事等等指令的話、武將們也是會就此去逝的哦。



↑在武將生病、而且大將又因為忍者而健康值下降之時，就請用教養。

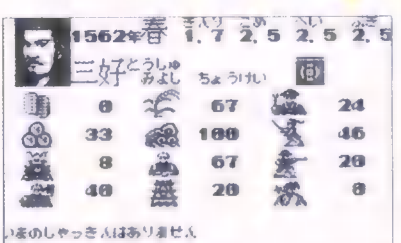

詳情請見27頁



若是貸了款要怎麼辦呢？

當您既沒有金錢也沒有米、而且已經前胸貼後背時、或是米的行市突然價格直跌、現在購買正是賺錢的時機時、就跟商人借錢吧。特別在遊戲一開始的時候、因為財政很困難所以很容易借錢的。只是根據您借錢的情形、有時候所還的金錢甚至是所借金額的將近一倍呢。有沒有什麼即使不用還錢也可以的好方法呢？



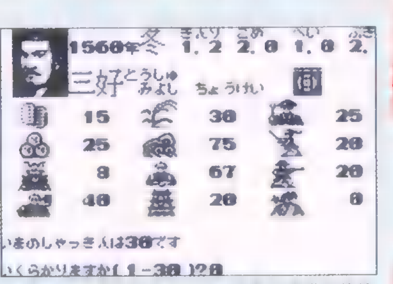


↑當您沒有金錢也沒有米的時候、即使只借錢但是不補充米的話、也是無法在戰爭中獲勝。

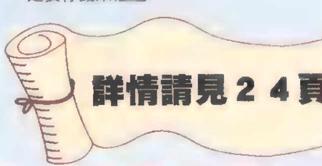


比鬼還要可怕的借款？

借錢是依照商業價值的高低來決定可借的金額。而且、在借錢的同時就已附上了利息而且會在隔年的春天自動地償還。此時、當您償還借款時可能發生無法給士兵薪水或是士兵數量減少的情形。無論如何都必需要借款時，就選在利息低的時候進行吧。還有就是一定要在春天時完成償還的動作。



↑基本上是不要借款比較好。若是已經借了款就一定要存錢來償還。

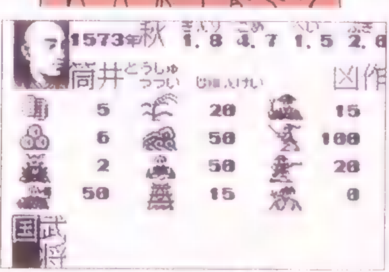

詳情請見24頁



應該已經斷絕了其糧食了・・・

以情報指令來偵察一下鄰國情形、米的存量只剩下了一點點。有了這麼好的機會怎可錯過、馬上就進攻鄰國吧。在進攻了之後、只需要靜靜地等待鄰國的米量斷絕即可。但是、直到敵國的米量只剩下一為止、就不再下降，而且對方的攻擊也不再下降了。對付敵人、難道這一招斷絕兵糧的計策是沒有效果的嗎？



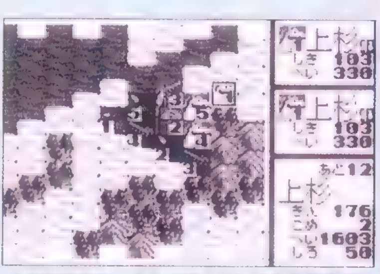


↑想要讓鄰國的米糧斷絕。而這應該是絕佳的進攻機會才是、但是・・・・



只剩餘一格米量的真相？

只要敵國的米量只剩下０時進攻敵國、連合戰都不必要就可以直接地占領敵國了。但是、這跟戰鬥中時又是完全不同的情形了。如果原本敵方的部隊士兵數量就很少時、即使米量只剩下一格也可以支持很久地。在合戰當中即使米量只剩下一格、但是只要部隊數量很少的話、這一招斷絕糧食的計策就很難以實現。



↑在武將生病、而且大將又因為忍者而健康值下降之時，就請用教養。



詳情請見３２頁

信長入門講座2

熟記資料的閱讀方法吧

首先我們就為各位解說並排在畫面上的資料的閱讀方法吧。若是不先熟記的話可是無法經營國家的哦！



國家資料



國家資料中所顯示的是大將所統治著的國家狀態。就從了解自已所選擇的國家開始來開啟遊戲吧。知曉了自已國家的狀態之後再確認鄰接的其他國家吧。

不止是自已要狙擊著這一片天下而已、知曉敵人的狀態也是很重要地。



↑這就是國家資料。可以一目了瞭自已國家及他國的情形。



金

這是最為重要的部份，若是沒有金錢的話內政及軍事就沒有辦法實行完全。春天的稅收是為收入、同時也必需要支給士兵。最大可以到９９９。



米

在秋天時得到稅收入、同時也必需支付給士兵。只要進行開墾及治水工程就可以增加收入。最大值為９９９。

武将数

這是指在自已國家中武將的數目。就如同武田信玄所言、「人就是石垣、而人就如城」一般地、只要武將的數量愈多就代表愈好。

而您只需要錄用浪人及捕虜就可以無限地增加自已的武將數目哦。只是、若是實行武將的魅力太低的話、浪人也不願成為您的部下而且捕虜也會拒絕您的錄用哦。這一點就請您多注意了。

忠誠度

指自國人民的忠誠度而言。最大值為１００。若是此數值太低的話稅收就會減少、而且也容易發生團體作亂。而要提昇忠誠度也就只能夠給予金錢及米源了。

不要捨不得捐獻、就很大方地散發吧。此時若是太小氣的話可是失敗的根源哦。能夠捉住了人民的心也就表示捉住了最後的勝利了。



石　高

只要進行開墾石高就會提昇、而只要石高提昇了收入也就會增加了。只是若是發生了災害就會下降。每一國的最大值到１００為止。



治水度

只要此數值高收入就會增加。而若是治水值低的話災害會很容易地發生，所以希望您們能夠早一點讓其接近最大值的１００。



商業価値

表示城鎮的繁榮、而且每一國的最大值到１００為止。只要此數值提昇不但金錢的收入會增加、而且也可以提昇商人在自國內的機率、但是若是發生災害的話此數值就會下降。

城防御度

最大值為１００。只要此數值高在戰鬥時就很容易防守。只要進行築城就可以提昇此數值、但是若發生災害的話數值即下降。

兵士数

雖然士兵是戰爭時所不可或缺地、但是若是太多的話所支付的金錢及米量就會變多。雖然最大值是９９９、但是在序幕剛開始時還是不要增加太多士兵才好。

訓練度

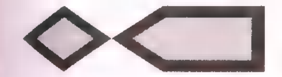
指士兵的訓練度一事。只要此數值高其攻擊力也會提昇。因為是不用花錢地，所以在金錢不足時就進行吧。而且最大值應該可以到達１００才是。

武裝度

只要利用交易購買武器就會提昇、而最大值為１００。雖然是強化士兵所不可或缺的要素，但是只要一徵兵武裝度就會下降。

浪人数

在國內浪人的數量。此數量是沒有限制地。只要錄用成功、就會變成您的家臣哦。而至於浪人的能力、您只要按下開始鍵就可以了解了。



武將資料



即使國家很富饒、但是若是人材並不踏實的話也是沒有辦法獲得勝利地。如織田信長可以擊破為數眾多的敵人也是因為有了羽柴秀吉及明智光秀等等優秀的人材才可能達到如此這般的地步。

遊戲一開始、馬上就希望您可以看看自已所選擇的大將之下有著哪一些武將呢。除了武將的適性之外、還有各別的年齡、健康、智力、武力、魅力、及運、野心等等的資料。只要看到了此資料、就可以了解自已名下的武將的類型了。

可以說包含了有頭腦派及武力派、幸運者、不幸者、野心家、不健康者、具魅力者等等、可說包羅萬象呢。

一了解了武將的類型之後、就依照其各自的類型及特徵來運用他們吧。距離統一天下之路又踏近了一步了。



↑可以在情報資料中閱讀到的武將資料全部共有十個。雖然年紀及健康會隨之改變、但是武力及智力若是沒有家寶的話可是不會改變的哦。

知 力

這是情報及內政上所必要的要素。只要智力高內政指令的效果也會提昇、而且也較容易成功地收集情報。而且最大值為100。

武 力

戰爭時最需要的就是這個武力了、最大值為100。這是直接跟部隊的強度有關係的，所以在戰爭時、即使一點點也好就使用武力較高的武將吧。無論是戰世或是現今、強勁男都是很必要的哦。

魅 力

這是吸引人的能力、那就是魅力了、最大值可至100。若是大將的魅力很低的話、人民可是不會跟隨著您的哦。而若武將的魅力高的話、不但錄用浪人及外交都很容易成功、而且施行的效果也較高哦。這是提昇忠誠度所不可或缺的一種能力。

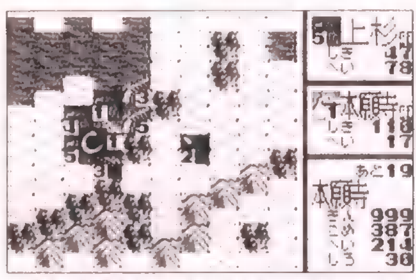


騎 馬

這是指適合指揮騎馬隊的能力。而這種適性可以分為S、A、B、C、D、E六個階段、最高是S而最低就是E級了。

騎馬隊的移動能力較其他的隊伍高、而且也比步卒隊更強力是其特徵。活用其移動力來包圍敵人是很具有效果的。

反過來說、若是被鐵砲隊攻擊的話可是沒什麼招架力。好好地運用騎馬及步卒隊可是戰鬥時的重點哦。



↑這是以騎馬隊為中心來包圍攻擊的一個例子。將恐怖的敵人一一地包圍而且一個個地擊破吧。

足 軽

這是指適合指揮步卒隊一事。跟騎馬一樣可以分為六個階段的適性、最高是S。

步卒對於鐵砲隊有很強的反擊能力、而且在戰鬥剛開始時以伏兵的狀態讓敵人無法察覺。在伏兵當中跟敵人交戰的話、可以造成平時的1・3倍損傷。只是、發生了最初的交戰之後伏兵狀態就會被解除了。利用指令欲進入伏兵狀態是需要家寶中的「孫子」的。

鉄 砲

這是指適合指揮鐵砲隊一事。跟其他的兩個部隊一樣、適性分為六個階段而最高級則是S。鐵砲隊的特徵是攻擊力高、而且對騎馬隊很強力。對於守護城門也很有用。

但是反過來說、因為很不善於對付步卒隊、所以應該注意伏兵的攻擊。此外、也不要忘了其移動力比起騎馬隊也是較低的這一點哦。

只要將此作為步卒隊的補助、而且也可以押制敵方騎馬隊的行動加以活用即可。

歳

遊戲中是以可數的年來表示、全員到了春天全都會增加一歲。

雖然年紀並沒有上限、但是隨著年紀愈來愈大健康值也就愈低、而且指令也會愈來愈難以實行。

病 気

當健康愈變愈低時、在武將名字前面就會出現生病的記號，接著就是生病了。

生了病的武將、即使再有能力也都沒有辦法實行指令了。



健　康

每一年、到了春天年輕的武將的健康值就會提昇，而年老的武將健康值就會下降。

最大值為１００、此數值較低者很容易生病，而若是此數值太低的話很可能就會病死了。也可以說是壽命的參數。

而康健值也因為關係著是否可以實行指令、所以就常常勤於進行休養指令來恢復吧。此外、若是被忍者挑釁的話大將的健康值會一口氣降低２０％，這一點可要多多注意哦。

野　望

愈有野心的大將就愈容易引發戰爭、而且此種武將也較容易發生謀叛。

因為被謀反的話會對國家造成很大的傷害、所以在您重新起用新的家臣時，一定的再次檢視其野心值。要注意者有松永久秀及真田幸村等等，最大值為１００。

運

運是跟指令的成功率及實行時的效果有關係的要素，而最大值則為１００。而比較上屬於「強運」的有本多忠勝及黑田官兵衛、德川家康等等。

此外、請各位熟記運跟突發事件的豐收及凶作的發生（參照２９頁）也都有影響這一點。而「運當然是愈高愈好」囉。

找尋忍者吧

關於他國的情報及忍者的工作只要委託給專門的「忍者」就可以了。

而宇佐美定滿、真田幸村、蜂須賀小六、服部半藏、風魔小太郎這五個人是擁有忍者的資格者。只要這些人在本國內就馬上採用吧。

↑只要將收集情報一事委託給忍者武將、就可以很輕易地取得他國的情報了。

信長入門講座3

熟記指令的內容吧

在向武將及大將們發出命令之前先仔細地了解這些指令的意義吧。只要能夠十分了解其效果也將倍增哦。



情報

若是身為一國的統治者、就要常常地吸收新知。再加上、再實行一些其他的指令就剛剛好了。

他国

在情報中最希望各位注意的就是這個了。不只是本國的情報，也必需要注意到他國狀況的變化。

特別是鄰接國的情報在每一回合當中都要作一次確認哦。

→欲取得勝利所不可或缺的就是情報的收集了。就常常地進行資料的環視吧。

武将

只要相當地熟知自已名下的武將具有何種能力的話，應該就不會讓智力很低者擔任內政的工作吧。特別是在進攻之前，先行收集有關敵方武將的情報吧。

同盟

在遊戲當中結婚跟同盟是分開來進行的。在實行了同盟之後再執行此指令的話，同盟國就會表示出相同的模樣、除此之外的國家就會以白色來表示。

婚姻

生於戰國時代大將家中的女性們，跟其他的大將們的婚姻是被看作一種為了創造姻親關係的手段之一，就宛如被當作是棋子一般。

而只要實行了此指令、就會表示出跟本國已締結了婚姻關係的國家。



軍　事

舉凡外交及內政等等，跟國力有關係的指令全都是為了戰爭作準備。而最後仍然需要依賴軍事。

戰　爭

遊戲的高潮就是戰爭了。給予士兵們相應於其數量的米量、即使武將的能力低也必需要派遣五位上陣。

只要讓大將參戰就可以提昇士兵的士氣（請參照３４頁）、而這只要根據當時的情況再作判斷即可吧。

那麼、請注意您是無法攻打已經締結了同盟及婚姻的國家這一點哦。

戰爭的重點

勝利條件

勝敗決定的條件有總大將的部隊全滅或是徹退、城被攻陷、米已經見底、或是雙方不分勝負地過了３０天，這其中之一都是原因。

背叛、徹退

背叛是成功全依實行武將的魅力及對象武將的義理來決定。反過來若是敵軍的部隊較我方為多時還是早點徹退為妙吧。

徵　兵

徵兵也是必需花費金錢地，而此價錢會隨著季節變化。若是在面臨即將被侵攻的情形下，很需要士兵時這是沒辦法，但是除此之外的情形還是盡可能在價錢低時進行吧。

訓　練

關於訓練度這一點還是不要太過於神經質比較好。只要在沒有錢以及有空的時候進行訓練就可以了。這麼一來就可以不太辛苦又可以提昇訓練度了吧。

忍　者

可以利用忍者讓敵方的大將的健康值突然急速地減少那就是此指令了。而運用忍者時需要１０的金錢。

而只要讓擁有忍者資格的武將前去施行，其成功的機率絕對會一口氣提昇，所以只要一有機會就馬上就附諸實行吧。只要成功之後，就可以讓原本很阻礙我方的有力武將力量大削，而且甚至可能使其在春天的時候病死也說不定哦。

取　引

這是跟商人交易的指令。只是、若是沒有商人在的話可就無法實行了。

米売・米買

跟商人之間的交易主要就是這一項。只要將每一年秋天所得到的稅收、米，將此賣掉換成金錢就可以了。

反過來說當米不夠的時候就購買米即可。而基本上賣米是要在市價高的時候，而買米則是在市價便宜的時候進行。

武　器

這是從商人的手中購買武器來提昇自已武裝度的指令。

只要一進行了徵兵增加了士兵數之後希望各位一定要購買武器。當然、市價便宜的時候就一口氣購買吧。

雖然也會有花費，但是結果這麼做還是比較有利的哦。

借　金

當錢用完了之後您就可以利用此指令向商人借款哦。

會同您所借的款項再加上借款的利息在隔年的春天一併償還就可以了。只是、請在只出現了償還人的時候進行哦。

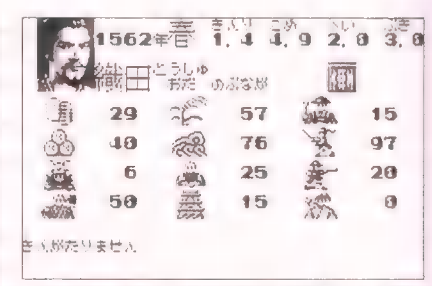
内　政

當您實行治水之外的指令時是需要擁有當時國家資料同等的金額，這一點請注意吧。

開　墾

雖然開墾是屬於勞力的工作，但是並非武將親自去耕作哦。此時就讓智力高的武將來進行吧。只要一進行開墾石高就會提昇、而且秋天的米的收穫量就會增加。

合併治水指令，這是在序幕時最常使用的指令之一。



↑跟金錢的記號及石高的記號相比較吧。若是金錢較少時可是沒有辦法開墾的哦。

【治水】

這是內政指令當中最為輕鬆而且重要的指令了。而所需要的金錢是表示於國家資料中的治水度的1／5，所以即使在金錢很少的序幕當中也是可以使用地哦。就盡早讓此數值提昇到100上限為止吧。

【町造】

只要提昇了商業的價值商人在的機率就會提高了、而且在春天所收到的稅收金額也會增加。同時發生團體作亂及颱風的機率也會降低。這全是因為經濟力很重要的原故，所以不要退縮努力地提昇商業價值吧。

【築城】

這是提昇城牆的防御度的指令、而且可以提昇至100為止。若是城牆被奪就等於在戰爭中失敗一般，所以只要一有機會就馬上築城吧。而且建築得很堅固的城牆可是會對戰鬥很有利的哦。

【施し】

若是忠誠度很低的話、如團體作亂等等的事情也不會發生了。只要金錢及米量有了能力就馬上進行施予吧、一步步地提昇忠誠度吧。而金錢及米量等等、只要國家能夠變得豐饒之後無論多少都可以得到的哦。

內政及天災事件之間的關係

依據您是否有完全地施行了內政會伴隨著事件的發生方法也有所改變。

在國家資料當中跟事件有很大關係的有治水度及忠誠度。總之，您只要在遊戲一開始之後就馬上提昇了此兩種數值就可以某種程度地避免了颱風、疫病、團體作亂等等恐怖的突發事件了。

對於強大的國家而言內政的充實可是沒有辦法或缺的哦。





外　交

若是出現了比本國更為強大的國家的話、就與其結為同盟或是締結婚姻、就可以很安心地經營本國了。

婚　姻

這是從他國的大將手中迎娶公主、而且締結婚姻關係的指令。但是若是此國已經跟其他的國家締結了同盟關係的話就沒有辦法再締結同盟了。而相互之間變成了婚姻關係之後被攻打的機率又比結為同盟的關係更低。只是、所需的金額是結為同盟的兩倍，可別因此而欠缺了金錢了哦。

同　盟

結為同盟之後、雖然對方國家就變得很難以進攻我方、但是反過來說我國也同樣難以進攻對方。即使如此還是想要進行攻打的話、就很有耐心地實行戰爭指令吧。

而且迴避戰爭的機率也會跟大將的義理有關係。此外、經過的歲月愈久大將們就愈容易破壞此同盟的關係。

人　事

可以得到成為大將手足一般的武將的就是此人事指令了。而且完全不需要金錢及米哦。

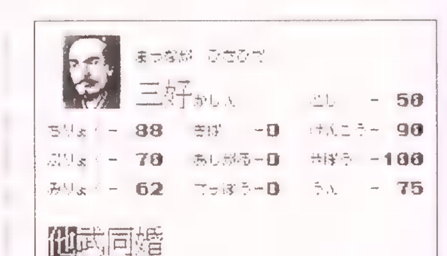
登　用

當您欲錄用人時，只要利用開始鍵就可以調查此位浪人的能力了。當然、在此書的卷末也刊載著有武將的資料（Ｐ７２）、只要觀看此欄就可以一目瞭然了吧。

解　任

即使是武將也不全是有能者，當中也包含有不太可以運用以及具有很強的野心容易造反者等等。

像此種武將還是早一點將其卸任比較好吧。



↑松永久秀就是很容易造反的武將的代表人。雖然很有能力、但是即使被卸任也不是不可思議的事。



家　宝

只要攻取他國就可以得到家寶了。而且全部都是一些能夠讓遊戲更為有利而且方便的寶物哦。

【 裝備品 】

只要利用家寶指令讓武將裝備之後，就可以提昇武力及適性等等各種的能力。而裝備品大多是武具及軍馬等等居多。

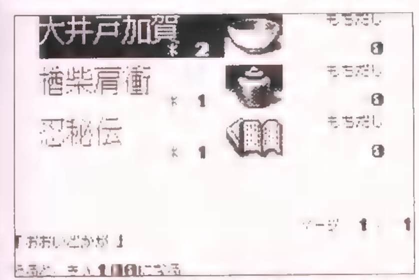
【 消耗品 】

這是只要利用家寶指令來使用就可以發揮效果的類型。

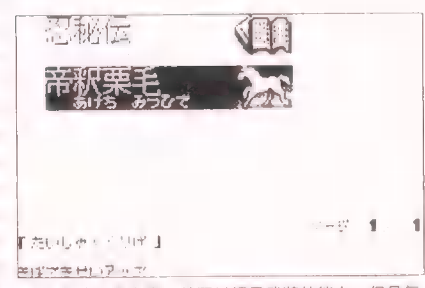
但也正因為是消耗品，所以只要使用一次此項家寶就用掉了。

【 所持品 】

這是只要持有就可以發揮效果、不需要指令的家寶。大多是可以得到情報或是變得較不易生病的寶物。



↑重新開始遊戲時、只要您擁有家寶就可以從寶物庫當中最多帶八個在身上。



↑只要使用了家寶，就可以提昇武將的能力、但是每一個人只能帶著一個。

休　養



即使在戰國時候過度勞累對身體也是很不好的哦。偶爾也是需要休息一下的。

無論是怎麼樣優秀的武將、只要生了病也就沒有辦法實行指令了。

為了不發生此種情形、就定期性休養吧。只要休養了一次就可以提昇所有大將及武將的健康值了哦。

信長イベント

檢証各式各樣的事件

自己沒有任何控制能力的就是事件了。就請於此欄中知曉各種事件的種類及其對策吧。

定例事件

在每一個季節中每一國度都會發生的事件，那就是定例事件了。



◉稅收

到了春天就會有金錢的稅收收入、而到了秋天就會有米的稅收收入，這也就是營運國家的根本。春天的稅收會受到商業價值以及忠誠度的左右、而秋天的米則是受到石高及治水度、忠誠度來決定定徵收的額度。

所以就在春～夏的時候提昇石高及治水度、而在秋～冬時提昇商業價值吧。

◉俸祿

這只會支付給大將所擁有的士兵數相等之數。春天時支付金錢，而秋天則支付米。

而當金錢及米量不足時，就會減少跟你不足量的數量相等的士兵數，這一點請注意。特別是在遊戲序幕時金錢及米量都很少，所以突然地擴充軍隊很絕對嚴禁的哦。

◉借金返済

當您跟商人借款到了春天時，您就不得不償還前一年所借的金錢及利息。當您沒有能力償還全額時國家的金額就會變成0。

而償還借款是優先於士兵的俸祿的，所以也連帶地會發生沒有辦法支付士兵俸祿的情形（Ｐ１５）。



↑沒有辦法償還借款，讓金錢變成0的例子就是這個。盡其可能不要發生這種情形哦。

突發事件

無論是哪一名大將都很可能發生。
而且這是沒有辦法迴避的哦。

◉一揆(春·秋)

當忠誠度低的時候較容易發生。當發生團體作亂時、會有農民前來訊問您是否進行說服。

盡可能地說服吧。說服時需要此國家的一半金錢及米量，只要成功之後就可以提昇忠誠度。但是、若是說服被拒的話忠誠度、石高、商業價值全都會降低哦。

◉疫病

疫病是在治水度較低時較容易發生。而發生了此情形時、士兵數、忠誠度、石高、各武將的健康值全都會減少哦。

◉台風(夏)

遭受到了此災害，國家資料中的大半都會減少。只要治水度高的話就可以壓抑某種程度的災害哦。

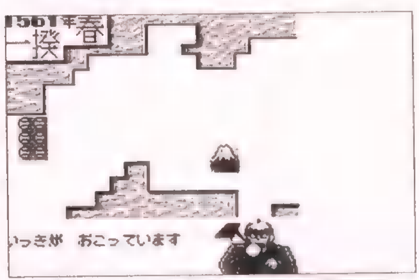
◉凶作·豊作(秋)

只要大將的運很高就很容易可以豐收、即使收穫不佳也會比較不容易受到災害。只有這個事件是沒有辦法利用內政來掩護的。

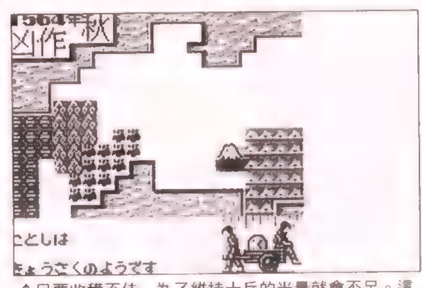
◉謀反

愈是具有野心的武將就愈容易謀反。只要一發生了謀反、金錢及米量都會減半而且馬上就會進入跟正規軍的戰爭。

而此時只要謀反軍獲得了勝利、這個國家就會變成謀反武將的國家了。而真的在史實中曾經謀反的武將在遊戲中也是很容易謀反地、所以請小心注意吧。（Ｐ１１）。



↑若是忠誠度低的話、就容易像這樣發生團體作亂。這應該可以說是不施行的報應吧。



↑只要收穫不佳、為了維持士兵的米量就會不足。這也是很可怕的哦。

攻略テクニック1

傳授創建國家的絕竅！

在戰鬥中獲得勝利、逐步擴展領土。但是為了達成此目標、首先您不得不讓自己的國家變豐饒。

遊戲開始

在遊戲一開始時無論哪一個國家都是很貧乏地。那麼、我們就在此傳授您有效果的內政計畫吧。只是，從第一年開始若是米的市場價格在1以下的話、還是重來一次比較好哦。





利用最少的金錢發揮最大的效果

在遊戲剛開始時不但國家領土小，而且所擁有的金錢也很少。大部份的國家金錢都是１０、最大不也過３０。

首先、就從即使只有很少額的金錢也能實行的治水開始吧。治水若為５０的話所花費的金額只需１０。



為了在秋天時能夠快樂地收穫所進行的治水

此季節正是最常發生颱風的季節了，請多多注意。若是尚有殘留的金錢的話就再進行一次的治水吧。

只要讓智力高的武將在春、夏兩季進行治水工作的話、大部份治水的數值都可以到達一百的哦。

有商人在的情形

沒有商人在的情形

有商人在的情形



變賣米為金錢吧

有商人在的情形下時您在春及夏所進行的治水應該可以使得米的收穫量變多的哦。在此就只留下士兵數的米量、其他的米就變賣了換成金錢吧。

沒有商人在的情形



進行訓練吧

在遊戲一剛開始時士兵的訓練度是相當低的。就將士兵訓練成即使受到了鄰國的進攻也很堅固的程度吧。當此數值達到了１００之後再進行休養就可以了。

冬
町造

為了來年的春天

當你在秋天的交易中並沒有增加太多金錢時、就先進行城鎮的建造吧。可以先準備好春天金錢的收入。

冬
施し

成為體恤人民的君主

當您在秋天的交易中增加了金錢後、就在此時提昇人民的忠誠度吧。這麼一來團體作亂的機率也會下降哦。

累積了許多的金錢之後

即使在開始時很缺乏的金錢、只要不斷地進行內政應該會一點一滴地增加才是。當您的治水到達了１００而且手上的金錢也有剩餘時接著就進行開墾及築城吧。

開墾

每一國最大可以提昇到１０００為止。而收穫是在每年的秋天進行、所以就在春及夏天進行吧。

築城

這是在內政指令中不太看得到效果的築城。但是當您被攻擊時這可是很有幫助的哦。

攻略テクニック2

練習戰略戰術進行交戰

光只是讓武力很高的武將上陣或是讓士兵數增加可是沒有辦法在交戰中獲勝的哦。首先先訂定計畫吧。

軍事指令編

只要很勤奮地進行內政、金錢及米量應該都會慢慢累積。那麼接著就是進攻鄰國的準備了。

在真正地進攻之前先好好地檢視此處將進行解說的數個要素吧。

1 首先選擇進攻的國家

在交戰的準備中最先進行的就是選擇進攻的對象了。而成為您可以狙擊的點是1米量或是士兵數很少的國家，2米的存量比起士兵數還要少的國家，3國力較高的國家，4有很優秀的武將所在的國家（使其成為家臣），5總是有商人在的國家，這一些是比較好的選擇。

[illegible]	ちりょく [illegible]	ぶりょく [illegible]	みりょく [illegible]
こうさか まさのぶ	86	65	71
たけだ のぶしげ	65	[illegible]5	71
ないとう まさとよ	73	71	62
ばば のぶふさ	35	78	62
やまがた まさかげ	45	87	73
やまもと かんすけ	95	69	42

ページ 1／ 1

だれをみますか?

↑例如有優秀的武將所在的國家是、甲斐的武田。

2 利用徵兵來充實兵力

若是進攻的對象擁有相當的士兵那麼我方也要同等地進行補充。只是、您也必需在春天支付士兵數相等的及秋天時支付相等的米量。

為此、若是不仔細地考慮國力後再進行士兵的補充的話反而可能發生破產而反遭他國進攻的情形。當士兵過多時，請有可能敗北的心理準備馬上進攻他國以達成減少士兵數的目標吧。



3　提昇士兵的訓練度

在交戰之前請一定要提昇訓練度。您可能想在商人不在時勤勉地進行訓練，但是只要增加了士兵數訓練度也就會相等份地降低、所以就再一次提昇訓練度吧。

只要提昇到了最大值１００為止就可以很安心地上陣殺敵了。當然、也不要忘了提昇武裝度哦。

4　使用忍者減少健康值

一旦決定了進攻的國家對象之後也可以先派遣出忍者試探看看。雖然失敗的機率很高、但是只要成功的話就可以成功地降低敵方大將２０％的健康值。

只是在戰爭時也可以讓生病的武將上陣、所以跟降低敵方的戰力是沒有直接的關係的。當然反過來敵國也可能派遣忍者過來。就常常勤勉地進行忍者表示及大將健康的檢視吧。

5　終於要開始交戰了！

士兵數已經足夠木訓練度也已經提昇、武裝度也差不多了。只要準備至此就可以開始交戰了。

但是、也請壓抑一下興奮的情緒再一次探尋進攻國家的情報看看吧。確認一下敵國的戰力是否增強了吧。若是沒有再增強的話、此時正是進行交戰的最佳時機。若是對方國力增強了那麼就再度確認我方的準備如何吧。

交戰需注意的重點

關於軍事適性

武將資料中包含了騎馬及步卒等等的軍事適性。在進行部隊編成時、與其從武力判斷倒不如從此適性來判斷較好。

米的殘量只剩一格

攻略士兵數相當多、而且米量只有１的國家是很簡單地。只是、占領後敵方士兵會直接加到我軍當中，也需要注意有時米可能用完這一點。



戰鬪編



終於開始戰鬥了！決定總大將及指揮大將吧。包含了總大將在內可以上陣的武將最多五人。將士兵數等分給各個部隊、而且每一個部隊都是數字平分。在３０天以內定出勝負吧！

POINT 1　讓大將參加戰鬥吧

欲計算部隊的強度的話、有士兵的數量及武裝度、訓練度等等、但是也別忘了士氣的高昂度哦。

即使在訓練度及武裝度上有些微的差距也可以利用士氣的高昂來補足。特別讓大將也參與戰鬥的話、馬上可以讓士兵的士氣提昇１．５倍。

在交戰的時候讓大將參與是絕對不可或缺的哦！

	ちりょく	ぶりょく	みりょく
たけだ しんげん	100	99	100
にうさか まさのぶ	86	65	71
たけだ のぶしげ	65	85	71
ないとう まさとよ	73	71	62
ばば のぶふさ	35	78	62
やまがた まさかげ	45	87	73
やまもと かんすけ	95	69	42

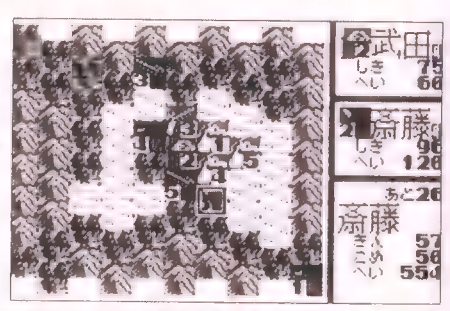
ページ　1／　2
だれをみますか?

↑攻擊這一方的大將生病時可是無法上陣的哦。

POINT 2　活用伏兵

步卒部隊在交戰一開始的時候是以伏兵的方式出現。正因為這也可以說是對戰模式、所以我方可以看見的步卒部隊、從對方的玩者的角度可是沒有辦法看見的哦。

而伏兵會現身的情形有伏兵主動出擊發動攻擊或是在不知不覺中移動到了伏兵的場所處。此外、因為處於伏兵的狀態下時的攻擊力有平時的１．３倍威力、所以請有效地利用進行有利的戰鬥吧。



↑在伏兵中的步卒部隊出現的是笠的記號、但是一旦在戰鬥中現身了之後就會變成槍的記號。



伏兵時

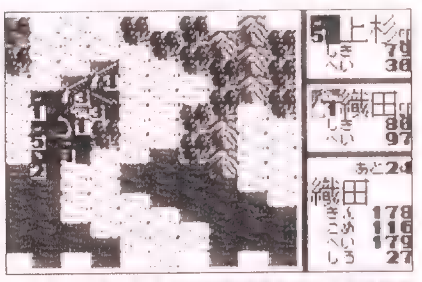


通常時

POINT 3　利用包圍攻擊來擊破強敵！

利用數個我方的部隊前去圍攻敵軍的部隊、馬上就可以提昇攻擊力。例如、以五個部隊包圍住敵軍一個部隊時、其所發揮的威力是以利用一個部隊時的1．8倍哦。

當敵軍很強，怎麼都沒有辦法只以一個部隊來進攻時就有效地利用此種包圍攻擊的方式戰鬥吧。



↑交戰中只要全數消滅了敵軍或是打倒了大將後就取得勝利了。而且、只要對敵方進行包圍攻擊的話就可以短期決戰來取得勝利了。

POINT 4　利用攻城取得勝利

戰鬥在進入到終幕戰時敵方的部隊就會謹剩下一個、而且是配置於城上至此陷入籠城戰中。陷入此種情形時、若是只以力量來進攻也只是無謂地減少我方的士兵數而已。

首先、先包圍了敵軍之後就以攻擊武力高的武將為中心來進行吧。



↑當敵城的防御值很高時進行攻城戰自是比較辛苦。在交戰前的敵國調查中也要進行城防值的確認哦。

於交戰中取得勝利之後・・・・

當守備的一方獲勝之後、攻擊這一方的米及金錢、士兵全都落入其手。

而若是攻擊的一方獲勝的話、就可以吸收失敗的國家成為大國、而城防值則是取兩國中較大的數值。而忠誠度及治水度則是二國平均、其他的資料則是兩國合計。

白熱！対戦プレイ

對戰遊戲的重點

只要嘗試一次馬上白熱化的對戰遊戲。我們就在此為各位介紹此跟一個人進行遊戲樂趣不同之處。

POINT 1　2PLAY的四則心得

第1条　不洩露選擇的大將

對戰的對手正以哪一名大將在進行遊戲、不知曉此點更可以讓您感受到很緊迫的遊戲感覺。

而且跟據對手是鄰接著或是跟您較遠離這都可以產生戰略上很微妙的差異哦。

第2条　不要讓大將參加對戰以外的交戰

若是讓其出現在對戰對手以外的交戰中而且若是萬一輸了的話、就不再回到對戰情形中了。

就不要發生這種中途中斷的情形、在進攻鄰國時盡可能讓家臣們上陣吧。

第3条　使用忍者吧

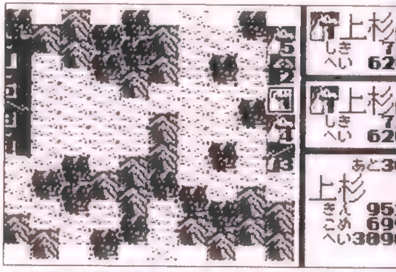
在『１ＰＬＡＹ』時、其效果是很低弱的忍者。

但是在『２ＰＬＡＹ』的情形下反而是相當具有威脅性的存在。

第4条　感情良好地遊玩吧

不限於２ＰＬＡＹ時可以說全部的對戰遊戲都是如此、不要太過度地投入還是以很輕鬆的心情來進行吧。

對戰遊戲是很容易就一頭栽入的哦。可不要因為太過度在意遊戲的進行、反而使用跟朋友之間的友誼出現了裂縫哦。



↑這是在對戰遊戲中的場面。[illegible]使著已經訓練好的軍團、目標取得勝利。

POINT 2　2PLAY及1PLAY的差別？

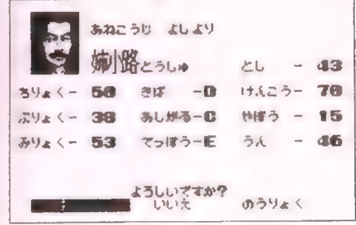
進行2PLAY時跟在1PLAY模式下有朋友突然插入進行對戰遊戲時、跟普通的1PLAY的規則是有些微的差距。以下就為您解說其差異所在、請好好地把握住其規則吧。

	1PLAY	2PLAY
為了取得勝利	全部16個大國的大將全都是敵人。當然連一瞬間也不可以吊以輕心、因為連時間也是勝利的要鍵。而勝利的條件就僅只一條，那就是稱霸16個國家。而直到結局為止這一段路可是相當地艱險的哦。	只要打倒了對戰對手的擔任大將就表示過關了。而若是鄰接的國家那更是可以利用短期戰來決勝負。如果不是鄰接的國家的話、首先就是跟電腦的大將國對戰。此時的戰爭也是跟對戰的對手來進行的。

POINT 3　如此的2PLAY如何呢？

普通的2PLAY都是戰略對戰略、以此高度的智能以及一點點運氣來嘗試。但是若是一直進行如此的遊戲可是不能說您已經體驗過了所有2PLAY的深奧哦。

在此我們就為各位介紹為了要更深入2PLAY的樂趣而產生的變則遊戲吧。



←雖然是任由大將類型，但是很容易變成跟弱小大將同士之間的戰鬥。很容易被試驗你的能力哦。

◆ 遠國決戰型

這就是如同跟上杉家、三好家等等之類的遠國同士之間戰鬥。兩人之間的直接對戰是何時呢？

◆ 全權委託大將型

自已的擔任大將就是對手、而且對手的擔任大將是由自已決定來進行對戰。這可是比平常的對戰更為嚴苛的遊戲哦。

◆ 為錢而亡型

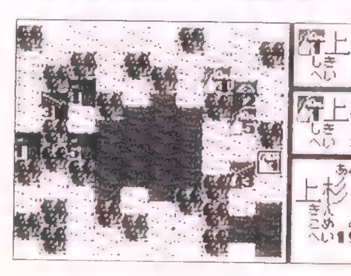
完全沒有跟對戰對手之間的對戰。只要在既定為止擁有較多金錢者就是獲勝的一方。商人就是決定勝利的關鍵。

POINT4 利用戰爭對戰進行大戰鬥！

可以從『オプション（選擇）』來進行享樂的戰爭對戰就險有交戰中的對戰遊戲。從各別玩者所擁有的資料當中自已載下認者最強者、再選擇資料內的武將來戰鬥吧。

若是將要統一天下之前的資料的話、應該已經有許多的猛者成為您的家臣了才是、所以對戰鬥應該也是較有利的。

而部隊士兵數也是可以直接載下使用、所以已經處於即將統一前的資料者們、就可以利用充足的士兵數來戰鬥了。



←從三種種[illegible]的戰場地图中選擇進行交戰。

		ぶりょく			
[illegible]	[illegible]	95	8	8	C
ほんだ	ただかつ	94	A	[illegible]	C
しばた	かついえ	92	S	A	B
さくま	もりまさ	85	D	B	D
うえすぎ	かげかつ	82	B	B	C
ふうま	こたろう	81	E	S	E
たきかわ	かずます	80	D	B	A

ページ 1／4

もうだいしょう（きば）は
だれにしますか？

→已經統合了許多猛將們的資料就是即將統一前的資料了。

POINT5 交換家寶吧

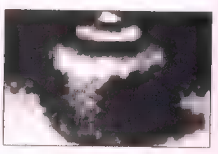
登場於遊戲中的家寶中包含了裝備品、消耗品、持有物這三種種類、共有32個名品、珍品（詳情請參照P95）。而您只要藉由侵攻他國就可以取得家寶了。

而即使遊戲過關之後仍然可以帶著這些家寶到下一關，所以只要數度清除遊戲就可以同等地得到更多更多的家寶了。

只是、因為家寶是依亂數來取得、所以很難以發現的家寶就藉由跟朋友交換來取得吧。



大井戸加賀



新田肩衝

曜変稲葉天目 ＊1 もちだし 0
帝釈栗毛 ＊1 もちだし 0
遠眼鏡 ＊1 もちだし 0
忍秘伝 ＊2 もちだし 0
ページ 1／1
「ようへんいなばてんもく」
なると、きん100になる

↑將家寶放置於寶物庫當中。再重新開始遊戲時再從這裏取出。

完全攻略データ1

成為戰國大將之路

在此為您完全地解說各名大將所設定的國家資料及特徵等等。要從哪一名大將開始呢、就以此處資料為基本標準吧。

戰國大將的等級

在下記的最佳等級前１０當中應該要注意的有內政國、軍事國這兩種都相當優越的越後、相模、甲斐這三國。

若是初次開始遊戲者、就只要從這三種當中選出即可了。

↑反過來說飛彈、姊小路家就是適合高級者的大將。

内政国 ベスト10

大名	石高	米	金	商業
① 摂津・三好	20	30	30	30
② 甲斐・武田	25	25	35	15
③ 越後・上杉	30	30	20	15
④ 相模・北条	25	20	25	20
④ 駿河・今川	25	30	20	15
④ 美濃・斎藤	30	30	10	20
④ 尾張・織田	20	20	25	25
⑧ 加賀・本願寺	25	20	20	15
⑧ 伊勢・北畠	20	20	15	25
⑧ 近江・浅井	15	15	25	25

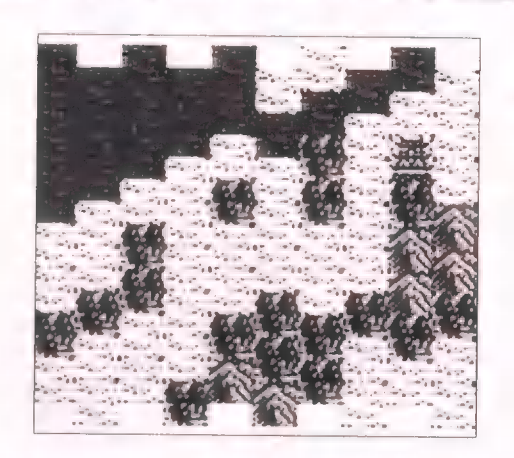
軍事国 ベスト10

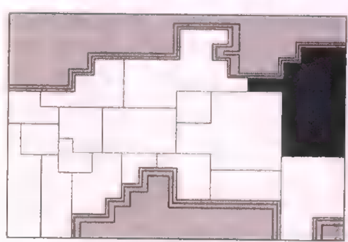
大名	武将数	兵士数	城防度
① 相模・北条	6	20	50
② 越後・上杉	6	20	30
③ 甲斐・武田	7	20	10
④ 加賀・本願寺	3	20	30
④ 摂津・三好	8	25	20
⑥ 駿河・今川	5	25	20
⑦ 美濃・斎藤	4	15	30
⑧ 越前・朝倉	4	20	20
⑨ 尾張・織田	4	15	15
⑩ 伊勢・北畠	3	15	15



上杉家

難易度 ★★







國家資料

金	20	石高	30	兵士数	25
米	30	治水度	50	訓練度	20
武将数	6	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	60	城防御度	15	浪人数	0



武將資料

配下武将

●宇佐美定満（P77）　●斎藤　朝信（P82）
●柿崎　景家（P78）　●直江　景綱（P87）
●北条　高広（P80）

隣接国（3国）

- 加賀　本願寺光佐（武3兵20）
- 甲斐　武田　信玄（武7兵20）
- 越後（武6兵25）
- 相模　北条　氏康（武6兵20）

若是軍神沒有錢的話那還是很辛苦地

因為越後這個地方是很難有商人到此的，所以很容易陷入金錢不足的地步。

而且在遊戲一開始的序幕時又有較他國為多的士兵數造成米量不斷地減少。

再加上周邊諸國全都是相當強勁的敵人，絕對是沒有辦法馬上進攻的情形。此時請先將兵數從２５減到２０之後再重新整頓財政吧。

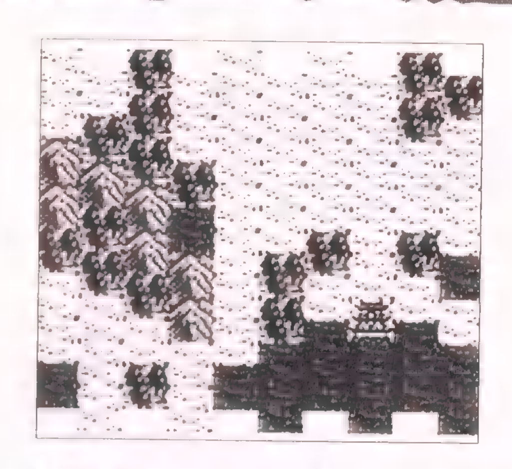
要有敗戰的覺悟、只要讓每一個武將帶著１個米及五名士兵前去攻打鄰國就可以了。此外、先檢視了商人的記號之後常常把握住商人是否在此的動向。

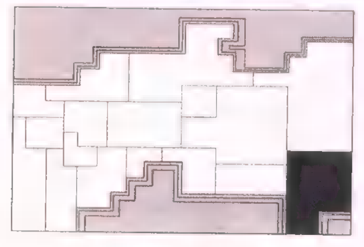


↑若是偶爾有商人至此、從戰力上來說是可以比較簡單地統一１６個國家。

相模（さがみ） 北条家

難易度 ★★★

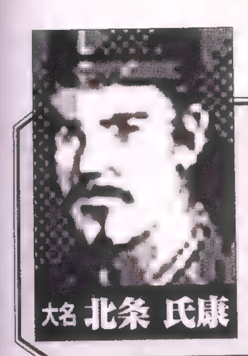






國家資料

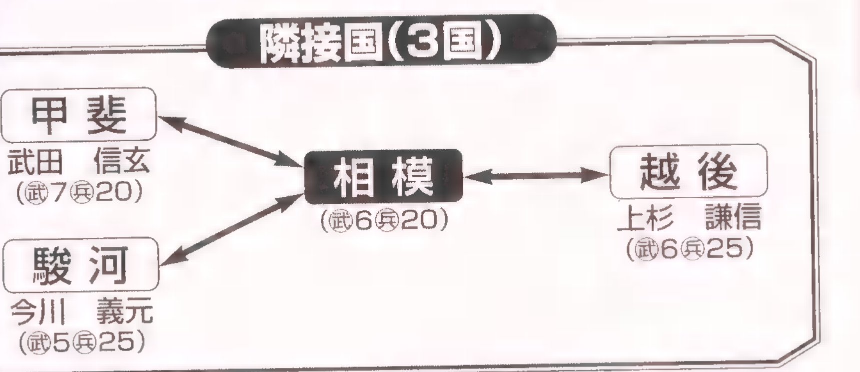
項目	數值	項目	數值	項目	數值
金	25	石高	25	兵士数	20
米	20	治水度	50	訓練度	20
武将数	6	商業価値	20	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	50	浪人数	0



武將資料

配下武将

- ●大道寺政繁（P84）
- ●北条　氏照（P89）
- ●風魔小太郎（P89）
- ●北条　綱成（P90）
- ●北条　氏政（P89）



樸實的努力就是導向勝利之路

受到了武田家及上杉家的包圍、雖然在位置上是相當地不利、但是條件也不是那麼地惡劣。金錢及石高從一開始就很高，而且商業價值也還不錯。

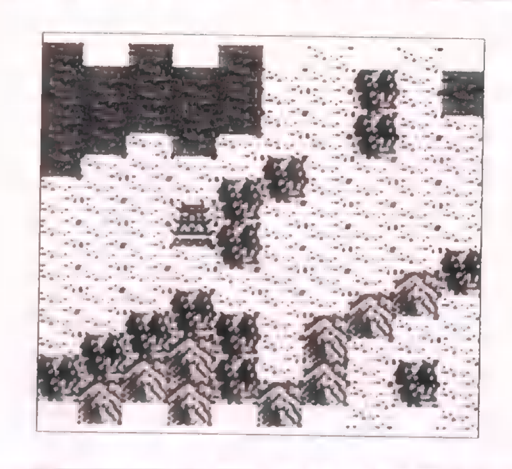
只要很樸實地施行內政的話應該可以很有錢的哦。在東方的國家當中可以說是商人在的機率較高的國家。此外、也因為其城防度為５０可以說是具有全國第一的強韌度打了一劑強心針。只要不被超級強勁的大軍侵攻的話，以目前的能力應該可以應付有餘才是。只是若是持續地被武田及上杉兩軍襲擊的話、還是會形成國家相當地危險的。

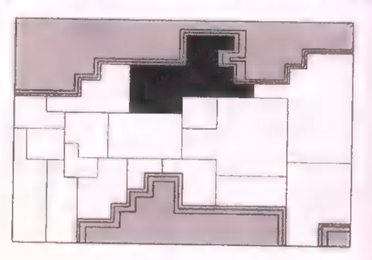
若是甲斐及越後兩國之間的戰力有昇高的趨勢的話、還是進行同盟的交涉吧。而部下的武將當中不但沒有擁有超強實力的人材，但是大多都是跟北條家有血緣關係者、所以較難發生謀反的情事。而其中又以風魔小太郎可以說是武力及健康值皆高的忍者，所以可以重重地使用這個法寶吧。

一向宗的聖堂・治理著加賀的信仰

加賀（かが） 本願寺家

難易度 ★★







國家資料

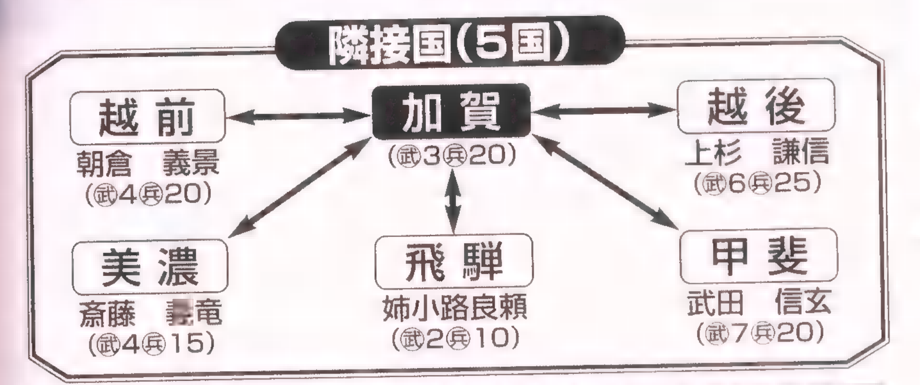
金	20	石高	25	兵士数	20
米	20	治水度	50	訓練度	20
武将数	3	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	80	城防御度	30	浪人数	0



武將資料

配下武将

●七里　頼周（P84）●下間　頼廉（P84）



忠心的人民對於統一全國相當有利

由本願寺光佐所統治著的加賀最大的特徵就在於其擁有了高達８０的忠誠度。這是表示可以統一全國的高數值。此外再加上光佐本身的能力也高，特別是他具有高達了９４的魅力。

而在內政上也是齊備了完全有利的要件，所以只要進行很堅實的內政就可以步步地累積金錢及米量了。甚而連團體作亂也很難以發生，所以國力上應該是不斷地提昇才是。

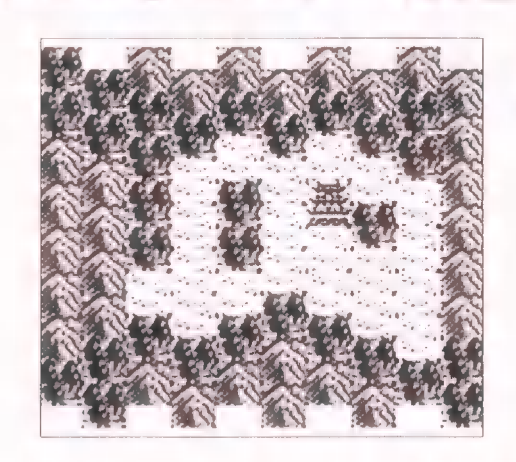
只是這也不代表就完全沒有不安的情事。因為屬下的武將只有單單的兩人而已。在戰爭中獲得了勝利之後就掛心於確保人材這一點上吧。

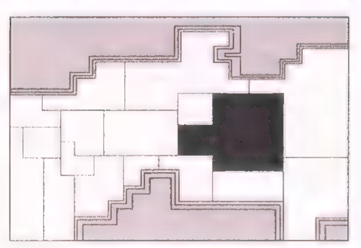


↑若是接連不斷地發生天災事件的話，就連加賀也會日益衰弱、請注意這一點。

甲斐(かい) 武田家

難易度 ★★★







國家資料

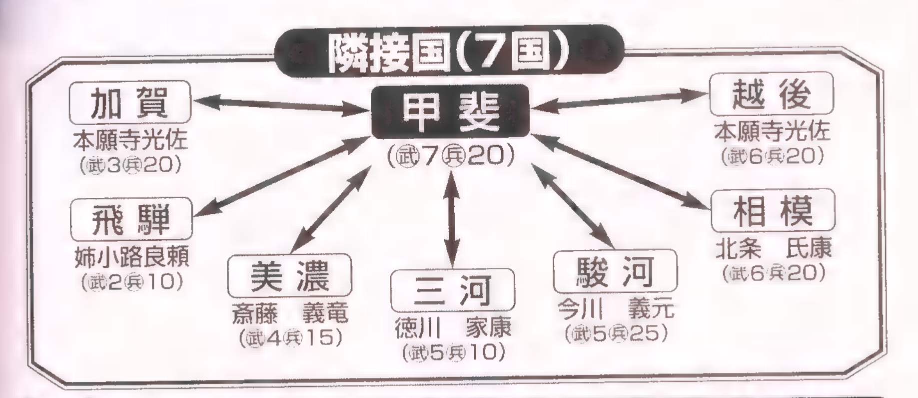
金	35	石高	25	兵士数	20
米	25	治水度	50	訓練度	20
武将数	7	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	10	浪人数	0



武將資料

配下武将

●高坂　昌信(P81)　●馬場　信房(P88)
●武田　信繁(P85)　●山県　昌景(P93)
●内藤　昌豊(P86)　●山本　勘助(P93)



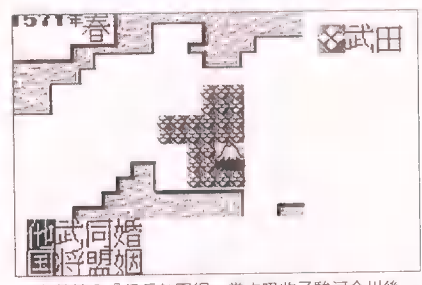
誕生出最強軍團需要花費時間

正因為其屬下的武將全員都相當地優秀也就表示在全部１６國當中也是很稀少。

連遊戲開始時金錢也很多、只要再紮實地於序幕開始就實行內政的話應該可以較他國更快就實現成為富國強兵的大國。

只是也有很嚴苛的一面。首先就是鄰國多達七國這一點。雖然並不懼怕姉小路家及德川家等等的勢力、但是若是七個國家不斷地襲擊而來也會造成城防御度降低而形成危機。

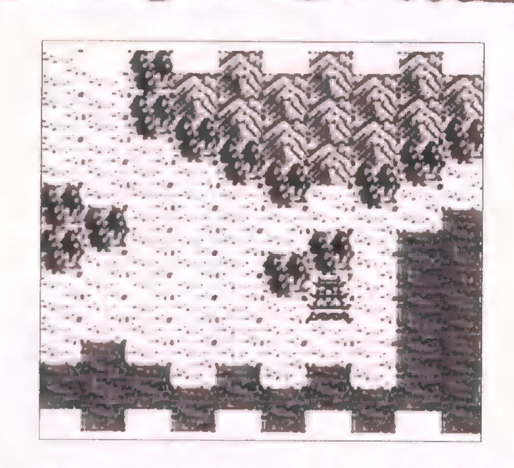
若是再加上商人再遲遲不來的話、從中幕開始就會因為金錢的不足而形成深刻的問題。

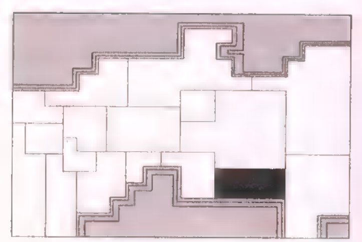


↑在戲情２『信長包圍網』當中吸收了駿河今川後、即形成可以跟織田匹敵的大將。

駿河（するが） 今川家

難易度 ★★★★







國家資料

金	20	石高	25	兵士数	25
米	30	治水度	50	訓練度	20
武将数	5	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	20	浪人数	0



武將資料

配下武将

●朝比奈泰朝(P74) ●岡部　元信(P78)
●今川　氏真(P76) ●葛山　氏元(P79)

隣接国(3国)

駿河 (武5兵25)

- 甲斐　武田　信玄 (武7兵20)
- 三河　德川　家康 (武5兵10)
- 相模　北条　氏康 (武6兵20)

武田家及北條家正是頭痛的根源

國家中等、而且再加上鄰接國只有少少的三國，所以可以說地理上的條件相當地良好。

只是因為除了今川義元以外的武將武力都很低，所以不論是進攻或是守備都相當地辛苦。再加上所鄰接的武田家及北條家都是武鬥派中頗負盛名的大將。

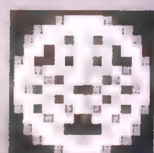
所以在遊戲一開始之後馬上就被這兩家侵攻的話、若是不善加迴避的話馬上的敗北的可能性相當地高。此時首先就盡其可能地跟武田及北條兩家中其中之一結為同盟的關係吧。

而今川家家臣們在智力上是比較高的，所以總之就先傾注心力於內政上但是周邊諸國的情報也要時常地加以檢視。就這麼地讓內政充實、雇用士兵、若是可以再提昇訓練度及武裝度增強了軍備之後、先狙擊的對象就鎖定為三河的德川家吧。

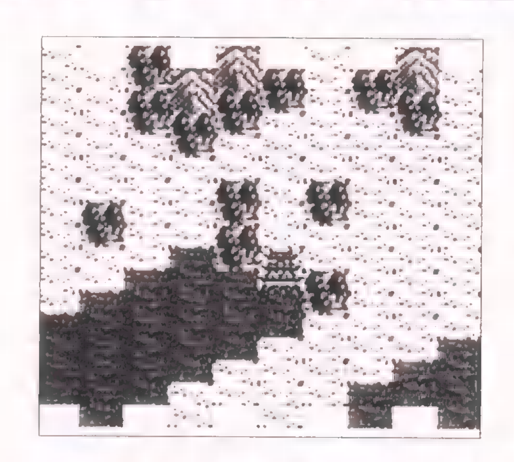
因為德川所擁有的人材可是很令今川垂涎的獵物哦。

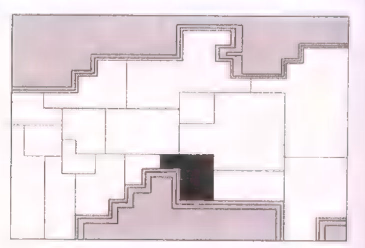


徳川家



難易度 ★★★★







國家資料

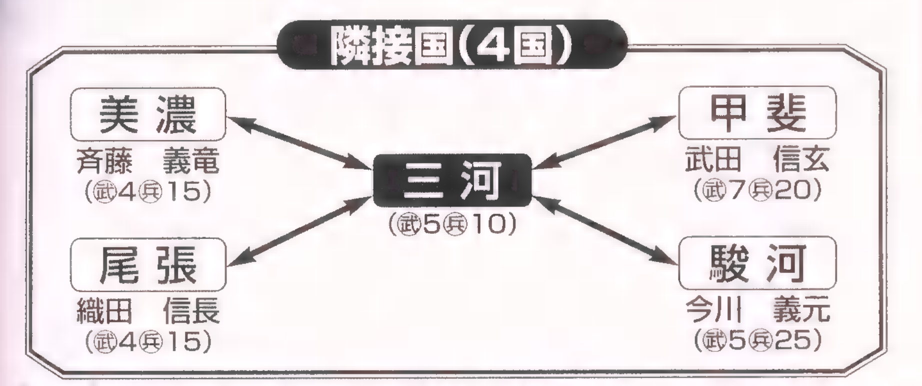
金	15	石高	20	兵数	10
米	20	治水度	50	訓練度	20
武将数	5	商業価値	20	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	20	浪人数	0



武將資料

配下武将

●石川　数正（P75）　●鳥居　元忠（P86）
●酒井　忠次（P82）　●服部　半蔵（P88）

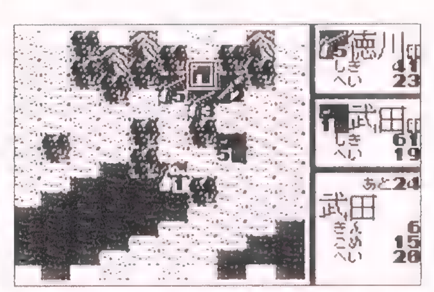


即使是天下的霸主在亂世中也只是一名小將

這是戰國時代中獲得了最後勝利的德川家康，但是在劇情１的１５６０年當時尚是未獨立之前。

而在此款遊戲中權宜上是獨立的，但是跟今川卻是沒有任何關係的。為此、以家康為主的玩者可是會相當辛苦的哦。

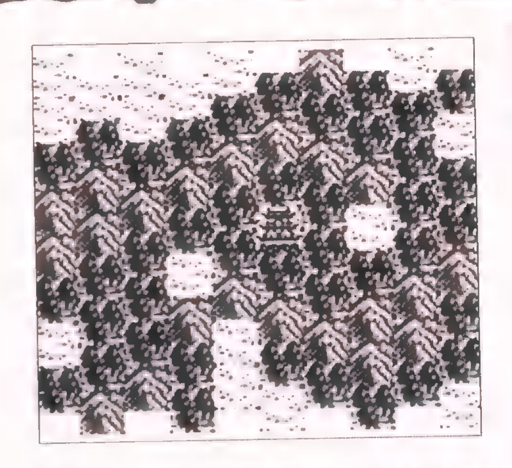
家臣及國力讓其擔任小小的大將是很好的、但是士兵數量只稀少的１０這可是很致命的缺點。很容易成為武田家及今川家所狙擊的獵物呢。



↑被侵攻時就以此般的配置集中攻[illegible]敵方的第一部隊吧。

飛驒(ひだ) 姉小路家

難易度 ★★★★★







國家資料

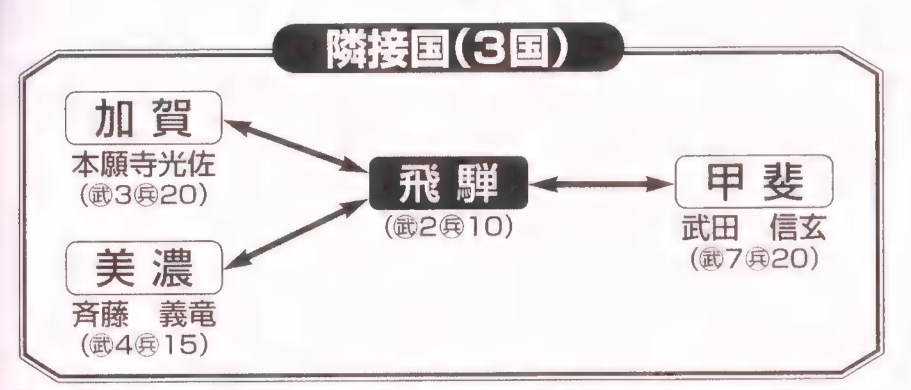
金	15	石高	10	兵士数	10
米	10	治水度	50	訓練度	20
武将数	2	商業価値	10	武裝度	20
忠誠度	50	城防御度	10	浪人数	0



武將資料

配下武将

●姉小路頼綱(P74)



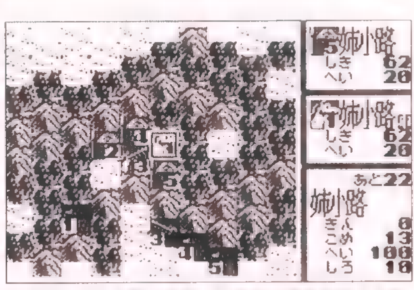
適合已經清除一次遊戲者

姉小路家是較適合相當高層次的大將。不但國力很低而且士兵數也相當地貧乏。再加上原只有兩名武將而且其能力又很低。

鄰接的國家又是加賀的本願寺及甲斐的武田家，這一切都是煩惱的根源。原本應該是要增加士兵數以對抗其巨大的威脅才是。

但是因為國力太低、增加了士兵數量也就等於絞住了自己的脖子一般。

所以、一開始就先勤奮地施行內政、也只有靠來增強國力了。如果遭受到了敵國的侵攻的話就以超過限時間來戰鬥吧。

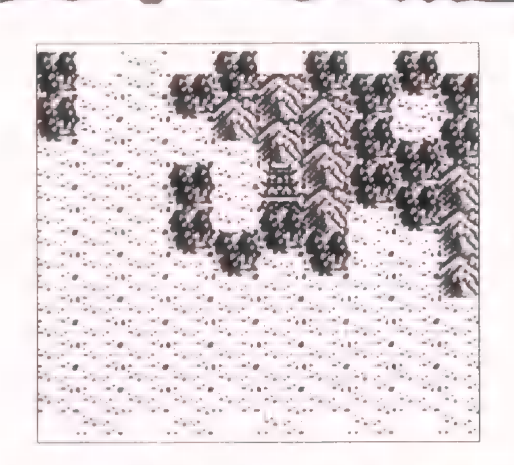


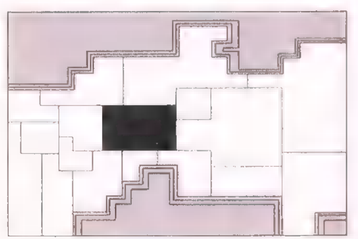
↑幸好、地形尚屬可守備。只要可以這般地阻止了敵方大軍就可以賺取到時間了。



斎藤家 3

難易度 ★★★★







國家資料

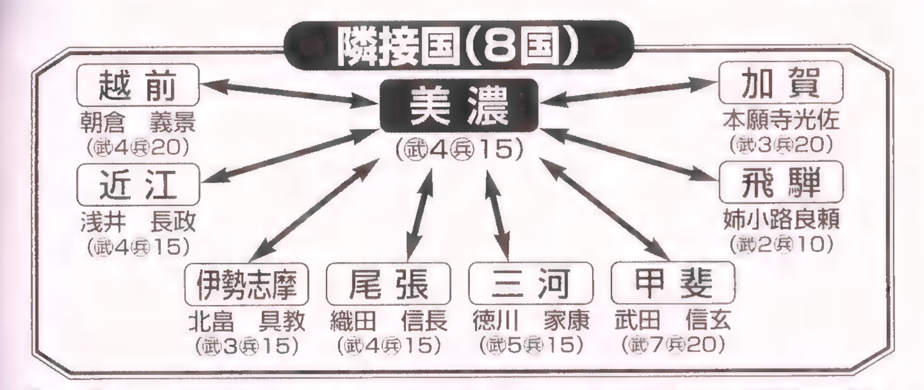
金	10	石高	30	兵士数	15
米	30	治水度	50	訓練度	20
武将数	4	商業価値	20	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	30	浪人数	0



武將資料

配下武将

●安藤　守就（P75）　●氏家　卜全（P77）
●稲葉　一鉄（P76）



鄰接國最多達八個國家

美濃所鄰接的國家多達八國、而且全是如武田家、本願寺家、織田家等等很優秀的大將們。想必您認為這可是很容易被周邊的大將們侵攻、而且馬上就得重新再來・・・・吧、可是實際上可沒有這麼辛苦哦。

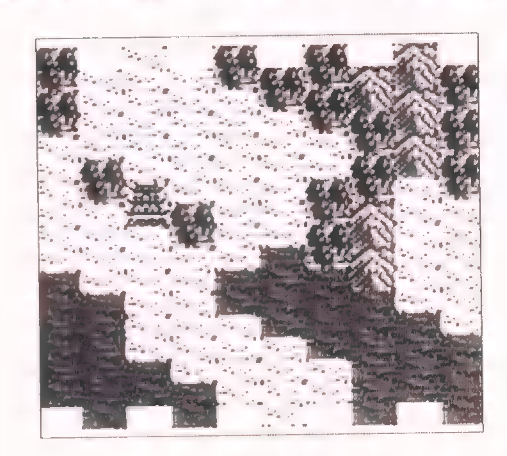
只要有商人在的話、是可以很快速地展開的。首先、請注意到一開始就有的３０米量。

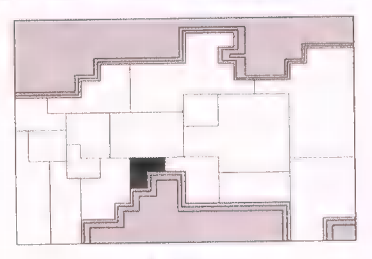
遊戲一開始馬上就將米的半數賣給商人變換成金錢吧。再以這些金錢來進行治水的工作。而因為石高也是從一開始就有３０的高數值，所以可以不斷地增加米的收穫量。在收穫了金之後、再一次將剩餘的米賣掉以換取內政的資金、待內政已經整頓到了某個程度之後再雇用士兵吧。

只是、這全都是有商人在才可能成立的情形。如果商人不在國內的話、就先提昇訓練度及進行情報的收集吧。接著再跟周邊諸國進行同盟的交涉、以賺取時間吧。

尾張（おわり） 織田家

難易度 ★★







國家資料

金	25	石高	20	兵士数	15
米	20	治水度	50	訓練度	20
武将数	4	商業価値	25	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	15	浪人数	1



武將資料

配下武将

●佐久間信盛（P82）　●丹羽　長秀（P87）
●柴田　勝家（P84）

隣接国（3国）

国	大名	武	兵
尾張		4	15
美濃	斎藤　義竜	4	15
伊勢志摩	北畠　具教	3	15
三河	徳川　家康	5	10

從優越的位置進行指向全國稱霸

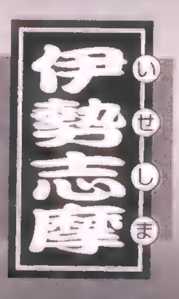
所鄰接的國家全是像齋藤家、德川家、北富家等等二流的大將而已。只要有了一些些的能力應該可以進行領土的擴張了吧。

再加上信長本身及家臣都相當地有才能，浪人的羽柴秀吉及蜂須賀小六等等人材也都會前來求取官位呢。既然齊備了這一些有利的條件、接著剩下來的就只是進行內政的整頓及蓄備能力而已。那麼、直到參考為止就為各位解說其方法吧。

首先、請在市價有２以上時進行遊戲。在春天及夏天時尋找商人賣掉１０的米吧。再以這一些金錢來連續性地進行二次的治水就可以將數值提昇到１００左右了。

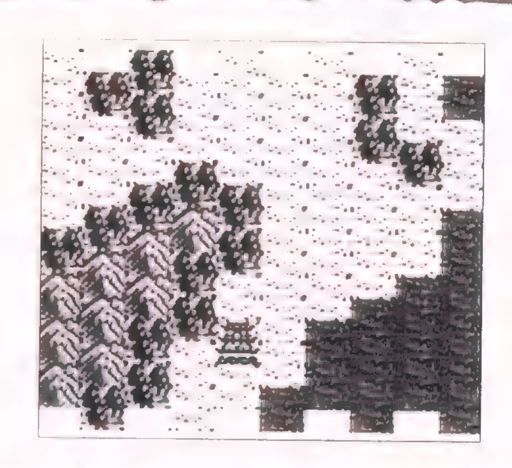
接著再將秋天時所收穫的米再變換為金錢並且進行冬天的開墾吧。這麼一來、到了次年的春天國家應該已經變得相當地富饒才是。

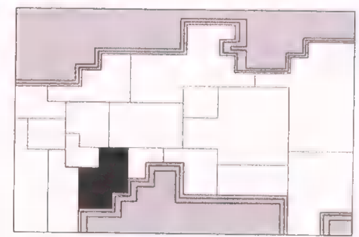
而且在劇情２當中、一開始就吸收美濃一地您就可以擁有許多家臣的狀態開始遊戲了。



北畠家

難易度 ★★★★







國家資料

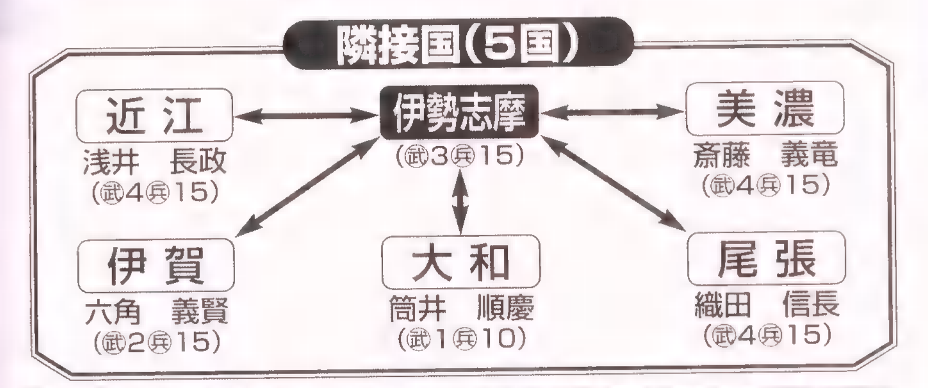
金	15	石高	20	兵士数	15
米	20	治水度	50	訓練度	20
武将数	3	商業価値	25	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	15	浪人数	0



武將資料

配下武将

●北畠　具房（P80）●木造　具政（P81）



總而言之請很勤奮地進行內政

北富家是很樸實存在的國家。國力很低、而且大將及武將的能力也很不起眼。在這一種情形下就很勤勉地認真地努力吧。您的辛苦在數年後一定會開花結果的。

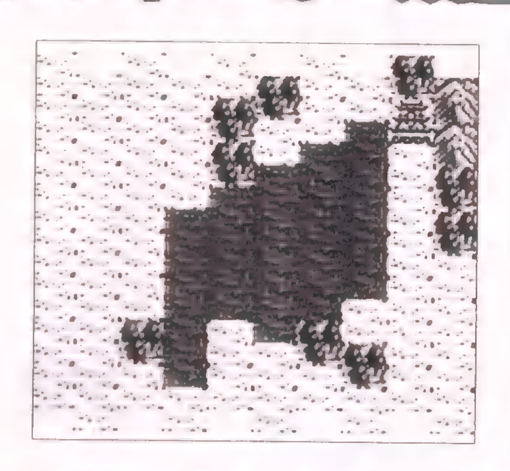
那麼就馬上進入到方法解說吧、首先請先在米價到達３、至少也要在２以上來進行遊戲吧。若是低於２的話賣掉的米所得到的金錢就太少沒有辦法進行令人滿意的內政效果。

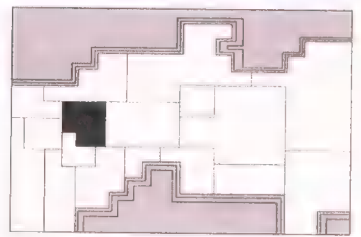
對於這微弱的國力有必要早一刻地使其充實起來。內政上總之就先返覆地進行治水工作、在秋天收穫時再將米變賣為金錢。接著再將這一些錢投入到內政工作的施行上吧。

若進行的順利的話只要３～４年、若是商人不太前來的話就是５～６年專心於內政上的話、國力應該是會提昇的吧。若是快要受到周邊諸國的侵攻時，就先跟已經增強了軍備的大將家們結為同盟關係吧。

近江（おうみ） 浅井家

難易度 ★★★







國家資料

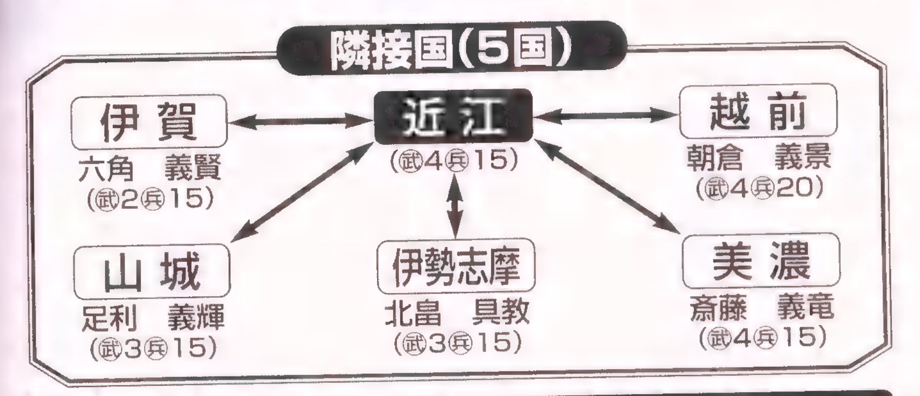
金	25	石高	15	兵士数	15
米	15	治水度	50	訓練度	20
武将数	4	商業価値	25	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	20	浪人数	1



武將資料

配下武将

- ●赤尾　清綱（P72）
- ●海北　綱親（P78）
- ●磯野　員昌（P76）



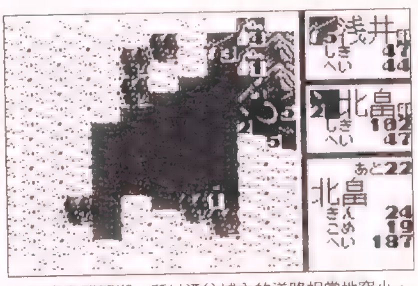
只要奪下鄰國的山城距離天下就很近了

近江在一開始時其金錢只比其士兵數多一點點。因此、就可以不仰賴商人而可以在春天及夏天時連續地進行治水了。

雖然實行之後金錢會用完、但是士兵數仍然是保持在１５的數值上不需要擔心。甚而、只要將剩餘的米量賣給了商人就可以再更輕鬆地進行內政了。

只要重整了內政之後接著的目標就是進行徵兵增強軍備了。

接下來進攻的目標就是鄰近的山城了。而且此處無論何時都有商人在此，所以幾乎不會有因為資金不足而困擾的情形發生。

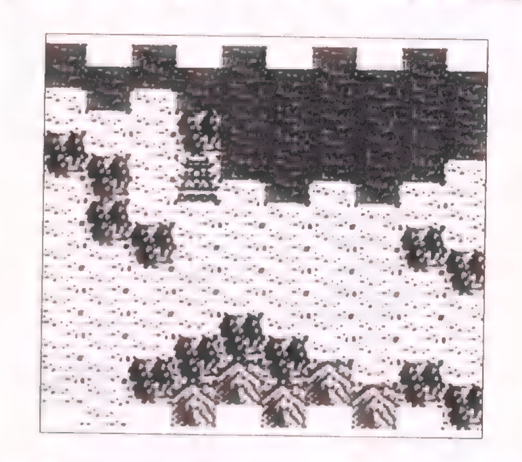


↑此處有琵琶湖、所以通往城內的道路相當地窄小。也不會有受到敵方包圍的危險。



朝倉家

難易度 ★★★★







國家資料

金	15	石高	25	兵士数	20
米	20	治水度	50	訓練度	20
武将数	4	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	20	浪人数	0



武將資料

配下武将

●朝倉　景鏡(P73)　●溝江　長逸(P92)
●朝倉　景健(P73)

隣接国(3国)

越前 (武4兵20)

- 近江：浅井　長政 (武4兵15)
- 美濃：斎藤　義竜 (武4兵15)
- 加賀：本願寺光佐 (武3兵20)

與其儲蓄士兵數更多是一大難題

朝倉家的難題就在於相對於１５的金錢、士兵數更多達到了２０。這個士兵數對於現在的朝倉家而言可是一個很重的負擔呢。假若是著重於內政上的話、因為武將的能力不高所以不太能令人期待其在內政上成果的績效。而為了充實國力至少需要花費５～６年的歲月。

這之間、金錢及米量及士兵數都會逐漸地減少、想必很容易就遭到周邊國家的侵攻吧。為了有立即效力馬上增強國力、只有在現在就減少士兵的數目了。

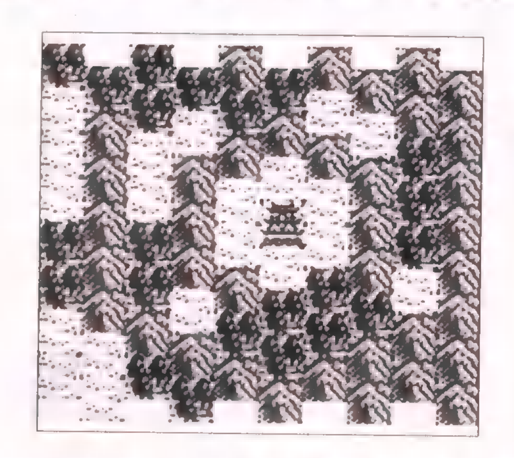
在遊戲一開始之後馬上就讓能力低的武將、溝江長逸帶著五名士兵及一單位米前去侵攻鄰國、讓他們全都被消滅吧。只剩下了１５的士兵數就很容易施行內政了。

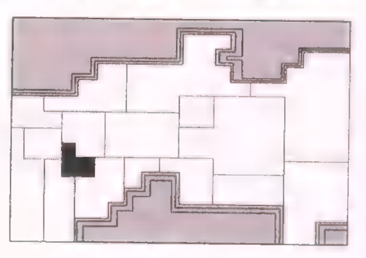
再過一陣子朝倉家的大支柱、明智光秀就會登場了。直到其登場為止請再忍耐一下吧。

被家臣背叛而敗給了信長

伊(い)賀(か) 六角家

難易度 ★★★★







國家資料

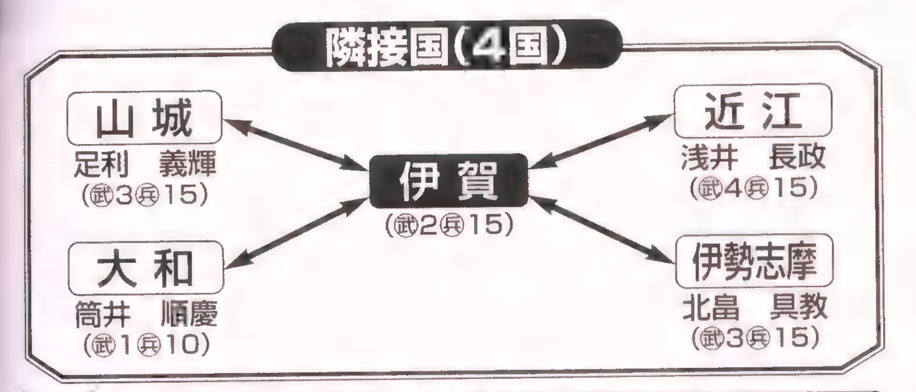
金	10	石高	10	兵士数	15
米	15	治水度	50	訓練度	20
武将数	2	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	15	浪人数	0



武將資料

配下武将

●六角　義治(P94)



決心以內政來增強國力

石高很低這是一大問題。再加上金錢又少所以只能夠進行一次的治水工作而已。總之要先有減少士兵數量的覺悟、徹底地實行內政吧。

首先、為了要施行內政先獲得金錢是第一要務。而且、請在米價較高時再開始遊戲吧。至少也要選擇到高於3的時候。

再將士兵數等等減到10左右。米量就殘留到即使被侵攻也不會有被切斷兵糧的程度、其餘的就販賣掉吧。再將賣掉米量所得到的金錢全都投入到內政當中吧。

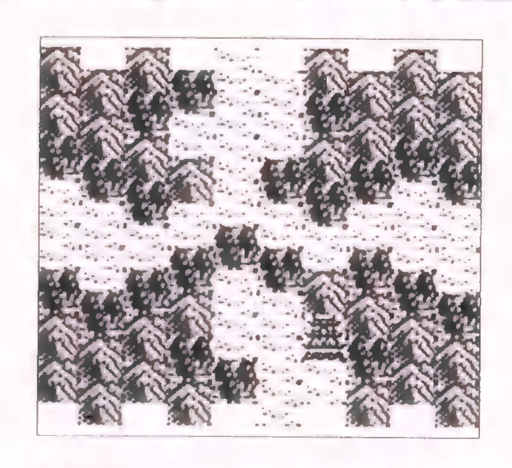
因為六角家的國力相當的低、若是慢吞吞地進行內政的話從序幕開始馬上就會被鄰國拉開了差距。

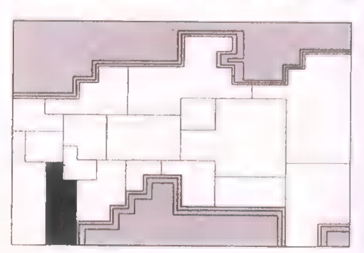
諸如中途而廢的作法可是無法殘存下來的哦。

如果遭受到攻擊的話、就活用被山所籠覆著城的地形之便、一直守備到限制的時間為止吧。

大和（やまと） 筒井家

難易度 ★★★★★







國家資料

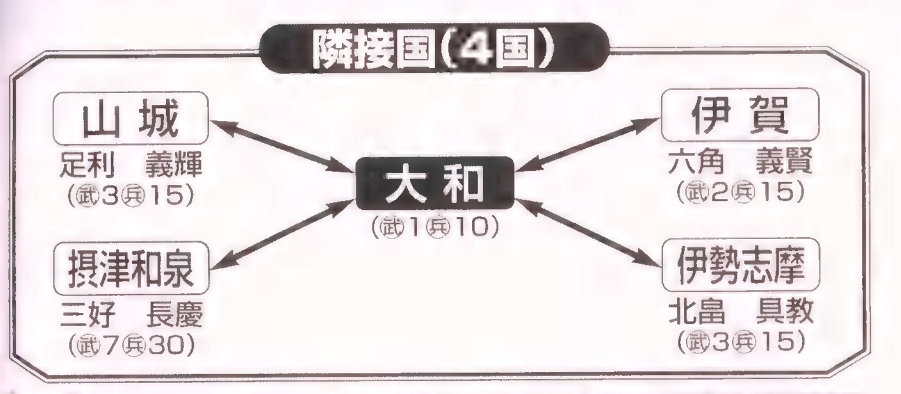
金	10	石高	15	兵士数	10
米	15	治水度	50	訓練度	20
武将数	1	商業価値	15	武装度	20
忠誠度	50	城防御度	15	浪人数	1



武將資料

配下武将

（な　し）

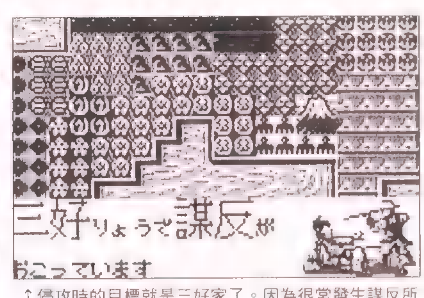


單獨一人即可狙擊全國

大和這個國家中的大將只有筒井順慶一人。順慶本身的智力很高、可以一個人很確實地進行內政的整頓、但是有時也會因為身體狀況不佳而無法實行指令。

果然、只有一人的話很難以期望國家可以急速地成長。而此時的希望就在於浪人、島左近就在此處。

雖然左近的智力很低，但是武力卻是相當地厲害的人物。這是一定想要納為家臣的武將。只是、因為順慶的魅力並不很高，所以此時施行錄用指令並無法簡單地成功。從序幕開始就很有耐心地一而再、再而三地邀約島左近吧。

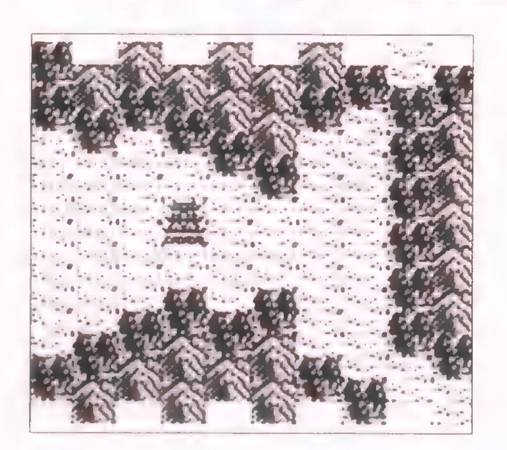


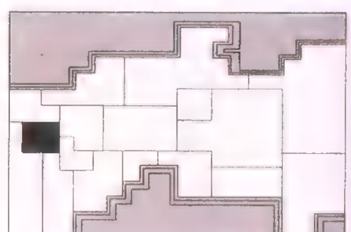
↑侵攻時的目標就是三好家了。因為很常發生謀反所以一定有進攻的機會

目標為恢復足利幕府的權力！

山城（やましろ） 足利家

難易度 ★★★★







國家資料

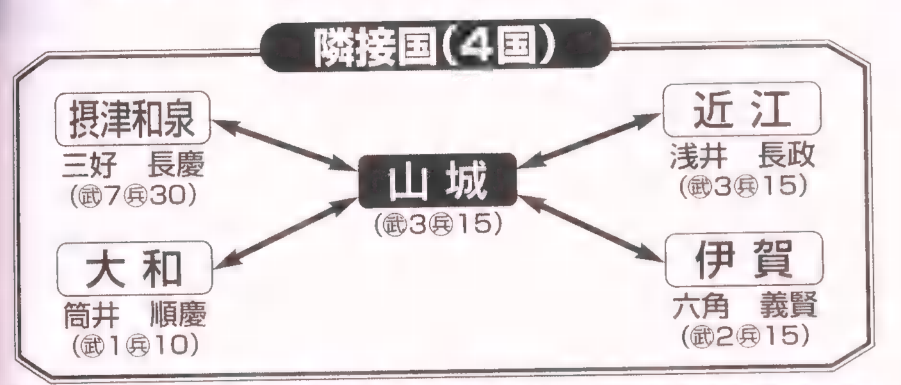
金	20	石高	10	兵士数	15
米	15	治水度	50	訓練度	20
武将数	2	商業価値	30	武裝度	20
忠誠度	40	城防御度	10	浪人数	0



武將資料

配下武将

●和田　惟政(P94)



這是商人駐在的日本之都

山城上常常有商人駐在此處。可以隨時地販賣米及金錢、所以內政上也可以馬上就充實、只要數年國力馬上大增・・・・，你一定是這麼地樂觀對不對、事實上並非如此。雖然會受到商人的恩惠、但是可不是那麼簡單的哦。

首先、因為石高只有１０再加上忠誠度只有４０、堪數於全國最低值。即使想要跟商人進行買賣工作、但是因為春天及秋天的收入很低所以沒有辦法進行。當然也就不可能有儲蓄了。再加上更悲哀的是足利義輝的運其差無比。

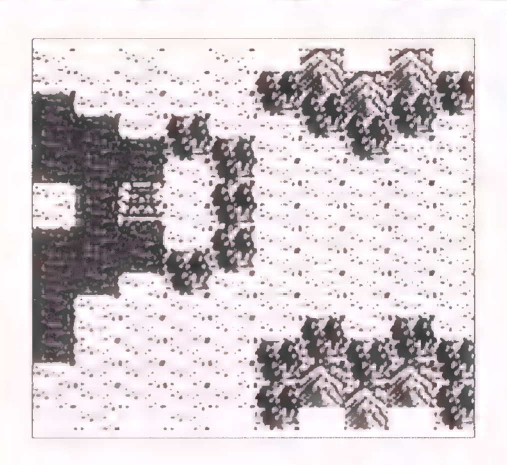
只有步步的３２而已。為此、當收穫不佳時容易遭害到被害。好不容易提昇了的金錢及米量、就為了提昇石高及治水而在一瞬間就化為了泡影了。

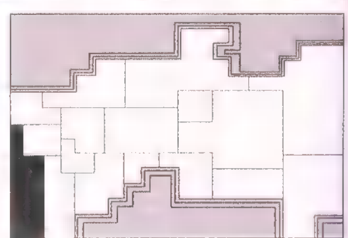
總之這就是以一個忍字來達到了增強國力的目標。如果遭受到了鄰國的入攻的話、此時就先集中於攻擊敵方大將的部隊將其擊退吧。

摂津和泉（せっついずみ）

三好家

難易度 ★★★







國家資料

金	30	石高	30	兵士数	25
米	30	治水度	50	訓練度	20
武将数	8	商業価値	30	武装度	20
忠誠度	40	城防御度	20	浪人数	0



武將資料

配下武将

- ●岩成　友通(P77)
- ●松永　久秀(P92)
- ●三好　長逸(P92)
- ●三好　政康(P92)
- ●三好　義興(P93)
- ●三好　義賢(P93)
- ●細川　藤孝(P90)

隣接国(2国)



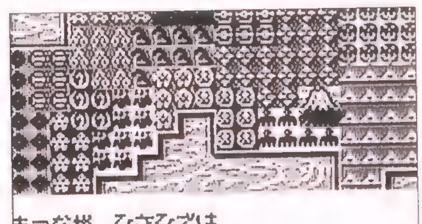
注意問題兒、松永久秀的謀反

攝津和泉也跟山城是一樣常常有商人駐在此地。

很幸運的是三好家又是擁有許多石高、金錢、米、商業價值等等的特點、從數字上來看可以說是最接近全國統一的大將家了。但是、其中卻蘊含了無法消除的不安種子、問題就在家臣團當中。

雖然多為三好性的血緣者、但是不但運不佳而且能力又低。雖然三好一族以外的武將能力很高、但是又有謀反的危險性。

特別是松永久秀是需要特別注意的危險人物。還是考慮是否將其解雇比較好哦。



↑士兵數很多也是一大問題。讓松永帶著10名士兵去侵攻鄰國、故意讓他被消滅吧。

完全攻略データ2

全數登場武將的人物資料

從有名的武將到喜愛的武將為止、在此就一口氣為您介紹所有出現於遊戲中的全數武將的人物資料吧。

表の見方

表中所記載的資料如下所示。『歲』：在劇情１當中是表示年齡。『－』的武將在此時點尚未出生所以即使找尋了也是徒勞無功。『知』：智力　『武』：武力　『魅』：魅力　『騎』：騎馬隊的適性　『足』：步卒隊的適性　『鐵』：鐵砲隊的適性　『野』：野心　『運』：運　『健』：健康　這一些數值是基本值。在遊戲中會不停地變動所以需要您每一次都進行確認。『義』：在遊戲上無法確認的資料。　A表示最高而且沒有辦法遭受背叛。反過來說E就是最為容易遭受到背叛的武將，所以這是需要注意。同樣地『騎』、『足』、『鐵』都不是以數字來表示而是以αβ來表示。這三個數值最高是S等級而最低是E等級。





赤尾　清綱

淺井家的重臣。主要是活躍在長政之前的久政年代當中。跟海北綱親及雨森彌兵衛並稱為勇將、幾乎所有的交戰都是以先鋒者來參與此戰爭。

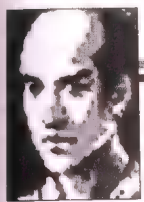
歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
31	42	66	53	D	C	E	70	64	43	C



明智　光秀

經歷了朝倉家及足利家之後成為織田家的家臣。在本能寺這一邊時打倒了信長、但是才短短經過了１０天就在山崎之戰當中敗北了。而在返回到板本城的途中遭到了農民的殺害。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
32	80	89	90	C	A	B	90	92	65	D



浅井　長政

他是近江的戰國大將。雖然當初跟信長之間是締結了婚姻關係那麼地友好，但是之後卻反目成仇。在姊川的交戰當中敗北了的長政、於1573年時於小谷城中自刃身亡了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
15	53	86	82	B	B	D	90	55	52	B



朝倉　景鏡

身為朝倉家的重臣。在越前遭受到了織田勢力的侵攻之際、被追擊著的景鏡後來歸順於信長門下。但是、那之後馬上就被團體作亂情事所討伐了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
30	55	46	53	D	D	D	80	84	47	C



朝倉　景健

他是姊川的交戰時朝倉勢力派的大將。因為被追究了敗戰的責任、而渡過了一段懷才不遇的時期、但是在主家遭到了滅亡之後降伏於信長的門下至此其本領才得到了安堵。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
23	47	59	66	D	C	D	70	60	45	D



朝倉　義景

他是越前的戰國大將。雖然跟本願寺及淺井家一同連盟誓師對抗信長、但是卻在姊川之戰當中吃了敗仗。1573年時被包圍在一乘谷中自殺身亡、至此名門朝倉家算是完全地滅亡了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
27	54	28	58	E	E	E	80	26	48	C



浅野　長政

開始時隸屬於信長、之後則屬於秀吉門下。在遠征至關東、奥州及對朝鮮出兵時他都跟隨著軍隊出征。在關之原一戰當中支持著家康、於戰事結束之後就移居到江戶去了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
13	77	71	73	D	C	D	80	65	64	B





朝比奈泰朝

身為今川家的重臣之一、直到最後都幫助著今川氏真的掛川城城主。在居城中迎接著被武田信玄所追擊而從駿府逃出的君主、一直防戰直到最後的一刻。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
26	72	58	75	C	C	E	80	38	62	B



足利　義昭

身為足利幕府15代的將軍。雖然是身為信長的後盾而成為將軍，但是卻跟他對立。策動著反信長的勢力、自己也曾經親自舉兵但是因為此舉失敗所以就被流放了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
23	66	29	83	E	E	E	90	95	72	D



足利　義輝

他是足利幕府第13代將軍。因為熟知文武兩道、而準備要復興幕府時的權威。但是、後來被松永久秀們包圍在其所在的城、二條城中並且戰死。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
24	50	73	81	D	C	E	80	68	32	B



姉小路良頼

他是以前叫做三木姓、飛彈的戰國大將。良賴一開始是藉由上杉家、後來又是借助了武田家的威勢而慢慢地延伸了其勢力，但是到了1573年之後就沒落了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
43	57	41	63	D	C	E	80	25	46	D



姉小路頼綱

繼承了父親、良賴的事業、大致統一了飛彈、但是因為成為了跟秀吉對立的柴田勝家這一方的人馬，而激怒了秀吉。曾經被秀吉的軍隊奪走了國家。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
20	68	71	70	C	C	E	90	53	64	C

ア



安藤　守就

他是美濃三人眾之一、很積極地參加了齋藤義龍的謀反行動。曾經貢獻給信長攻擊美濃的攻略、但是因為跟武田家通敵之罪而被流放遠處。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
33	78	53	76	D	C	E	70	87	60	D

イ



井伊　直政

身為德川四天王之一。在忠節、軍事、政治的長才見長，使得他人完全忘塵莫及。自從關之原以後就成為了近江佐和山的18萬石的大將。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
–	74	72	83	B	C	D	90	52	85	B



石川　数正

從德川家康成為今川家的人質開始的家臣一直到達成了跟信長同盟關係的重要角色。後來雖然成為了岡崎城的城代、但是在1585年出奔成為了秀吉的臣下。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
28	61	73	66	D	D	E	80	54	73	D

智力篇

最佳10名		最差10名	
① 黒田官兵衛	98	① 風魔小太郎	19
② 石田　三成	96	② 岡部　元信	25
③ 山本　勘助	95	③ 柿崎　景家	28
④ 竹中半兵衛	94	④ 九鬼　嘉隆	30
⑤ 武田　信玄	93	⑤ 今川　氏真	31
⑥ 北条　氏康	92	⑥ 北条　高広	32
⑥ 羽柴　秀吉	92	⑦ 服部　半蔵	33
⑧ 織田　信長	90	⑦ 加藤　清正	33
⑨ 今川　義元	89	⑨ 斎藤　朝信	34
⑨ 宇佐美定満	89	⑨ 和田　惟政	34

イ



石田　三成

他是秀吉還領導著近江長時就仕奉著他的武將。很善長於內政。雖然在秀吉死後跟家康成為對立的關係、但是在關之原一戰時因為被自軍背叛而敗北了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
2	96	38	86	D	D	D	90	75	74	B



磯野　員昌

既是淺井長政之臣又是佐和山的城主。雖然在姊川的交戰當中擔任先鋒而且很奮勇地殺敵、但是還是敗給了淺井、朝倉勢。後來降伏於在籠城建城的佐和山城的、員昌。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
27	48	74	63	D	B	E	80	44	56	D



稲葉　一鉄

美濃國的國人。跟他仕奉著齋藤家時曾經跟信長內通、而造成了齋藤家走向了滅亡之路。之後他打算換掉君主，而且為了自家的存續而努力著。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
46	52	77	83	C	B	E	80	62	88	D



今川　氏真

今川義元的長男。同時受到了父義元的影響、在很公家化的生活下被培育長大。雖然且有資質，但是卻欠缺成為武將的資質所以仍然使得今川家走上了落沒之路。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
24	31	15	62	E	E	E	90	11	33	B



今川　義元

統領了駿河、遠江、三河這三個大國的戰國大將。以太原雪齋為軍師、創造了其黃金的時代。於１５６０年時突然在桶挾間被信長的軍隊襲擊、接著就被討伐了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
43	89	81	95	D	C	C	60	98	31	C



岩成　友通

身為三好三人眾其中之一而且是勝龍寺的城主。雖然抵抗了信長的上洛軍、但是仍然敗北。1569年三好康長們及京一同出陣、但是仍然敗給了明智光秀的手下。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
33	36	68	61	D	D	D	70	83	45	D



上杉　景勝

上杉謙言的養子、經歷了家族內部的爭亂之後成為了當主。在本能寺之變以後就仕奉著秀吉成為了五大老之一、但是在關之原一戰當中敗給了家康。之後其軍門就衰弱了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
7	59	82	76	B	B	C	80	73	67	C



上杉　謙信

身為越後守護代長尾家之子、後來也繼承了關東管領上杉的家業。以跟好敵手武田軍及川中島之間的交戰最為著名。因為他戰鬥的姿態而被稱為了「越後之龍」。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
32	63	100	88	S	B	D	60	22	50	A



宇佐美定滿

上杉謙信之臣。同時也是製作了深為後世所知的越後流軍學的創造者。雖然曾經身為謙信的軍師而相當地活躍，但是在1564年時因為野屁池的事故而身亡。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
69	89	60	65	B	B	E	60	92	51	C



氏家　卜全

身為美濃三人眾其中之一。跟信長相通、對美濃的攻略有所貢獻。之後、雖然也轉戰到了伊勢及近江等處，但是擔任著跟長島一向的團體作亂的殿軍長而於此戰役當中戰死。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
36	70	61	63	C	C	E	70	78	65	D

オ



大谷　吉継

從秀吉的小姓變成了越前敦賀的城主。在秀吉死後跟隨著其親友石田光成參昌了關之原的戰役。雖然可以展現其令人驚異的能力，但是卻馬上就在戰場上戰死了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
3	62	79	71	B	B	C	80	33	75	A



岡部　元信

今川家的家臣。在桶狄間的交戰當中守護著鳴海城、而且取得了義元的首級回到了駿府當中。從今川家開始沒落開始他就仕奉著武田家。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
28	25	64	50	C	C	D	80	21	53	B



織田　信長

於桶狹間的交戰中取得了勝利之後就公布欲「天下布武」而且企圖統一天下。開諸大將開始到各個家臣都相當地懼怕他，但是在本能寺之變時就去逝了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
28	90	84	92	B	A	S	90	100	88	C





海北　綱親

淺井家的武者奉行。雖然曾經活躍於跟六角家的戰事當中，但是在跟小谷城落城戰鬥之際就戰死沙場。而唯一留下來的孩子、就是戰國時代的代表畫家、海北友松了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
47	68	60	53	B	C	E	70	35	64	C

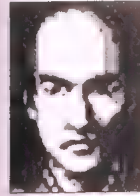


柿崎　景家

他是上杉軍團的核心武將。不但很謙信而且深得他人的信任、以前是擔任著春日山城的留守居一職。而在戰場上則是因為先鋒殺敵而以勇猛的武將深為人們所知曉。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
42	28	86	40	A	D	E	80	62	57	B





葛山　氏元

今川氏真的家臣。雖然曾經擁有了駿東郡這廣大的領土，但是在武田信玄侵進駿河時就背叛了。之後馬上就沒落了、而他的之後則是由信玄的六男來繼承其業。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
32	62	35	56	D	D	E	70	40	63	C



加藤　清正

被稱為是身為賤之岳七本槍其中之一的用槍名手，在出兵朝鮮時也很活躍。雖然曾經發誓效忠秀吉，但是在關之原一戰當中時卻跟隨了德川這一邊。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
－	33	95	72	B	B	C	90	91	84	D



蒲生　氏郷

身為人質而來到了信長這一邊、之後就因為為了存活下去的武將而活躍著。雖然在小田原征伐之後就被封於會津若松，而且之後即在此處不明所已地去逝了。

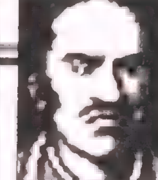
歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
6	82	64	75	B	B	C	80	66	58	C

武力篇

最佳10名			最差10名		
① 上杉	謙信	100	① 今川	氏真	15
② 真田	幸村	96	② 直江	景綱	23
③ 加藤	清正	95	③ 松田	憲秀	25
④ 本多	忠勝	94	④ 朝倉	義景	28
⑤ 柴田	勝家	92	⑤ 足利	義昭	29
⑥ 德川	家康	90	⑥ 七里	頼周	31
⑦ 武田	信玄	89	⑦ 溝江	長逸	33
⑦ 明智	光秀	89	⑧ 葛山	氏元	35
⑦ 服部	半蔵	89	⑨ 斎藤	竜興	36
⑩ 福島	正則	88	⑨ 三好	義興	36



キ



北条　高広

身為上杉謙信最有力的家臣、任職於以關東為據點的廄橋城城代。雖然偶爾也會背著謙信做壞事，但是得到了原諒之後也對謙信進出關東時有所貢獻。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
49	32	79	65	B	C	E	80	81	48	D



北畠　具教

他是南北朝以來的名將。因為地方豪族的支持而延伸其勢力。只是因為信長侵攻了伊勢、所以迎接信長之子信雄為其養子，並且很委屈地締結了同盟關係。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
34	67	59	73	C	B	E	80	42	55	C



北畠　具房

在織田軍侵攻伊勢的時候、跟父親一起擊退他們。只是、因為講和的條件所致無法繼承家業、甚至於被幽禁於瀧川一益這裏渡過了不順利的晚年。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
15	58	52	61	D	D	D	70	46	40	C

ク



九鬼　嘉隆

曾經跟隨過信長及秀吉，而且以率領伊勢七島的水軍活躍著。雖然瀨戶內時也曾敗給了毛利水軍，但是後來因為指揮了信長的新兵器、鐵甲船而再將其擊破了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
20	30	67	43	E	D	B	80	52	69	C



黒田官兵衛

當信長侵入中國之際、他身為秀吉的參謀而且是一位很有名的軍略家。當他將家業移給了長子、長政之後、也是於小田原征伐、及朝鮮出兵等等戰役當中在秀吉這一方活躍著。

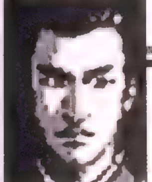
歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
16	98	63	82	D	A	C	32	90	91	B



高坂　昌信

從信玄的小將而成長為武將。雖然是身懷著信玄軍略、有智慧的武將，但是並沒有參加任何主要的交戰。而且「甲陽軍艦」傳說是由他所著寫而成。

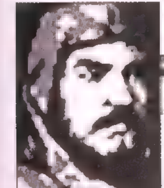
歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
35	86	65	71	B	C	E	90	28	75	B



木造　具政

身為北畠具教的弟弟、背叛了織田家、在北畠家滅亡了之後就成為了織田信雄的家臣。雖然在１５８４年時跟關於戸木城的秀吉軍進行戰鬥、但是還是失敗了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
31	61	50	56	D	C	E	80	67	61	D



雑賀　孫一

身為紀伊的土豪、鈴木佐大夫的兒子、也叫做鈴木重秀。從１５７０年～８０年當中都待在石山本願寺城中。率領著根來雜賀的鐵砲眾們、讓信長們相當地痛苦。

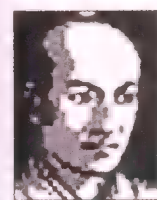
歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
17	60	83	82	B	B	S	90	65	81	C



斎藤　竜興

齋藤義龍之子。１４歲時就成為了美濃國的國主、背叛了美濃國三人眾所以遭受到了國家的追擊。此時他寄身於朝倉家當中、後因跟織田軍的戰鬥而戰死沙場上。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
14	49	36	57	D	D	D	70	22	31	B



斎藤　利三

一開始是齋藤家的家臣、但是也曾經仕奉過明智光秀。後因本能寺之變在跟山崎的交戰當中跟光秀的家老們奮戰、但是仍然因為被捕而遭到了處刑。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
28	35	80	62	D	C	D	80	34	55	B

サ

斎藤　朝信



身為上杉謙信的家老而相當地活躍、不論在合戰或是內政方面都有功績。於謙信死後就仕奉著上杉景勝、不斷地守護著魚津城及海津城等等地方。

歳 37 知 34 武 66 魅 48 騎 B 足 C 鉄 D 健 80 野 62 運 55 義 C

斎藤　義竜



身為齋藤道三之子。跟他那因為『蝮』這個異名而深為人知的父親感情不和、而展開了骨肉之爭。打倒了道三之後就跟信長敵對、在１５６１年、３５歲的當時就因病去逝了。

歳 35 知 64 武 82 魅 68 騎 B 足 C 鉄 D 健 40 野 72 運 33 義 D

酒井　忠次



在松平家尚為今川家所支配的時候開始就是老臣了。１５６３年、為了鎮壓三河一帶的團體作亂而奮力作戰。之後、直到家康占領了五個國家為止他就到達了宰相的地位了。

歳 35 知 82 武 55 魅 82 騎 C 足 B 鉄 D 健 80 野 55 運 71 義 D

榊原　康政



幾乎完全地參加了家康的所有合戰的一名重臣。在交戰當中因為其卓越的軍功而起、常常活躍於家康的身邊。曾經贈予上野國館林１０萬石。

歳 14 知 53 武 75 魅 63 騎 C 足 B 鉄 C 健 90 野 60 運 76 義 C

佐久間信盛



在桶狹間的交戰當中創建了戰功等等、從信長軍草創期開始就相當地活躍。只是、因為本願寺的攻擊失敗而讓信長相當的不高興、之後就被流放於高野山。

歳 35 知 68 武 42 魅 53 騎 D 足 C 鉄 D 健 70 野 35 運 44 義 D





佐久間盛政

柴田勝家的外甥。活躍於北陸的進攻當中、因為其勇猛的程度而被稱為「鬼玄蕃」。在賤之岳一戰當中敗給了秀吉。因為拒絕成為其屬下，所以就被處刑了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
8	36	85	61	D	B	D	90	75	74	C



佐々　成政

擔任著被稱為黑母衣眾的信長親衛隊之長、創建了許多的功績。只是在信長死了之後、無論是家康或是織田信雄都跟秀吉處於對立的立場。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
23	40	81	63	D	B	A	80	75	63	D



真田　幸村

真田昌幸的次男。在關之原一戰當中跟父親一起追隨了西軍。在大阪冬、夏之陣中參加了豐臣這一方、將家康追至窮境之後仍被討伐而死。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
−	55	96	83	S	A	D	100	92	72	B

魅力篇

最佳１０名		最差１０名	
① 羽柴　秀吉	98	① 風魔小太郎	27
② 徳川　家康	95	② 柿崎　景家	40
② 武田　信玄	95	③ 蜂須賀小六	42
② 今川　義元	95	③ 山本　勘助	42
⑤ 本願寺光佐	94	③ 溝江　長逸	42
⑥ 織田　信長	92	⑥ 九鬼　嘉隆	43
⑥ 北条　氏康	92	⑦ 斎藤　朝信	48
⑧ 明智　光秀	90	⑧ 岡部　元信	50
⑨ 上杉　謙信	88	⑨ 赤尾　清綱	53
⑩ 藤堂　高虎	86	⑨ 朝倉　景鏡	53

シ

七里　賴周



他是位於加賀一地的本願寺光佐代官。率領著加賀一地的團體作亂者前往侵攻越前。雖然擊退了許多的敵人，但是就在信長準備討伐此軍之前他就降伏於其門下了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
26	73	31	70	D	B	E	70	44	65	B

柴田　勝家



信長之臣。於朝倉家滅亡之後就以北之庄為據點而活躍於攻略北陸的行動當中。於信長死後因為跟秀吉對立而於賤之岳一戰當中失敗、接著就自殺身亡了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
37	56	92	83	S	A	B	90	72	78	C

島　左近



一開始仕奉筒井家、後來又仕奉了羽柴秀長，而最後成為了石田三成的軍師。雖然在關之原一戰當中戰死了，但是其戰姿在之後仍然為人所歌頌。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
27	43	78	72	B	A	D	90	40	65	B

下間　賴廉



本願寺的坊官。在石山交戰當中是率領著團體作亂的軍隊、對織田軍造成了損害。從本願寺中徹退之後就接受了來自秀吉的命令前去本願寺町了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
25	37	67	63	E	A	A	80	65	62	B

タ

大道寺政繁



身為北條家的重臣、發揮了他在內政上的才能。只是在小田原征伐當中因為降伏在秀吉軍的門下所以反過來被北條家所攻擊。在戰鬥過後接到了秀吉令他切腹的命令。

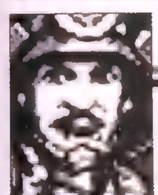
歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
29	53	62	62	E	D	E	80	60	47	B



滝川　一益

創造了伊勢、伊賀進攻這許許多多軍功的織田家的武將。但是在本能寺發生變化之後就大敗給了北條軍、接著其地位也就低落了。跟秀吉之爭也敗北於是就出家了。

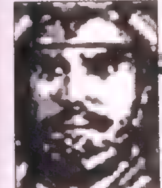
歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
37	57	80	72	D	B	A	80	74	83	C



武田　勝頼

身為武田信玄之子。在長篠之戰當中敗於織田、德川軍的鐵砲隊手下也因而失去了許多的勇將。之後不斷地落沒下去而終於最後在天目山上自殺身亡了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
16	54	86	81	A	D	E	90	86	53	B



武田　信玄

他是無論軍事或內政都很優秀的甲斐的名將。在今川家滅亡之後將勢力擴展到了信濃、駿河、遠河等地。只是在他率領著軍隊前往上洛的途中就於５３歲的年齡而病逝了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
41	93	89	95	S	B	E	60	92	63	C



武田　信繁

武田信玄的弟弟。哥哥信玄追擊著自的父親信虎、並且擔任其補佐的角色。在川中島的交戰當中為了要救信玄而奪力地戰鬥。並且很壯烈地戰死了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
37	65	85	71	B	B	E	80	44	48	A



竹中半兵衛

雖然當初是仕奉著齋藤家，但是後來則隱居了。後來又仕奉在信長門下、成為了秀吉的助力。雖然是一名有能力的軍師而且創造了許多的軍功，但是在３０歲半左右就因病去逝了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
18	94	76	82	D	A	C	60	33	68	B





筒井　順慶

雖然以松永久秀為對手而且苦戰了許久、但是利用著久秀反叛信長的契機接近信長身邊。而且確保了他在大和的地位。於信長死後就跟隨在秀吉的身邊。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
19	72	43	58	D	C	D	60	36	57	D

ト



藤堂　高虎

當初是仕奉於淺井家、但是主家滅亡了之後就被放浪於諸國游走。之後、也曾經仕奉過羽柴及秀吉，也率領過伊予六萬石。在秀吉死後則跟隨在家康的身邊。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
6	78	75	86	C	C	C	90	65	74	C



德川　家康

身為今川家的人質而渡過了一段很長的歲月，但是藉由桶狹間交戰這一次機會又獨立了。之後跟信長及秀吉同盟而一同狙擊這個天下、最後終於成為了天下人了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
20	83	90	95	B	A	B	90	86	92	B



鳥居　元忠

身為德川之臣、也是一位很愛惜士兵的三河武者。長期地仕奉著家康、也創建了許許多多的戰功、但是就在關之原一戰當中為了要守護伏見城而被討伐而死。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
23	41	69	65	D	B	D	80	42	44	B

ナ



內藤　昌豊

武田之臣。在武田信繁死後就成為了軍隊的副將。在長篠之戰當中、曾經向武田勝賴建議撤退較宜，但是此建言並沒有被採納，所以就戰死於織田、德川軍面前了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
36	73	71	62	C	B	E	80	43	65	A



直江　景綱

ナ

越後的國民。雖然仕奉的是謙信的兄長，但是為了讓很有才能的謙信繼承家業而發起了內亂。之後就在其身邊活躍在內政及外交各方面。

歳	55	知	87	武	23	魅	75	騎	C	足	C	鉄	E	健	70	野	36	運	64	義	B



仁科　盛信

二

身為武田信玄的五男。因為深具武勇及智謀而為人所知、在信玄死後也補佐著其兄長、勝頼。之後在織田軍進攻之際也完全沒有背叛不斷地戰鬥、終於很壯烈地戰死了。

歳	13	知	51	武	70	魅	72	騎	B	足	C	鉄	E	健	80	野	48	運	63	義	A



丹羽　長秀

身為織田軍最高幹部其中之一、是一名擁有著「鬼五郎佐」異名的勇將。在本能寺發生變亂之後就跟秀吉一起討伐明智光秀、身為他的協力者而活躍著。

歳	27	知	84	武	54	魅	72	騎	C	足	C	鉄	B	健	80	野	33	運	76	義	B

野望篇

最佳１０名			最差１０名		
①	織田　信長	100	①	今川　氏真	11
①	松永　久秀	100	②	岡部　元信	21
③	今川　義元	98	③	上杉　謙信	22
④	足利　義昭	95	③	斎藤　竜興	22
⑤	三好　長慶	93	⑤	姉小路良頼	25
⑥	武田　信玄	92	⑤	山本　勘助	25
⑥	明智　光秀	92	⑦	朝倉　義景	26
⑥	真田　幸村	92	⑦	風魔小太郎	26
⑥	宇佐美定満	92	⑨	森　蘭丸	28
⑩	加藤　清正	91	⑨	高坂　昌信	28

八



羽柴　秀長

是秀吉同母異父的弟弟。在本能寺發生變亂之後京跟隨著秀吉四處地討伐了紀伊、四國征伐並且皆成功了。作為秀吉的左右手而且也是坐鎮豐臣政權當中不可或缺的人物。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
22	85	AA	72	C	B	C	80	53	73	B



羽柴　秀吉

從信長的門下破繭而出、終於最後登上了天下人之上的地位了。在山崎的交戰及賤之岳一戰當中消滅了其對抗者終於統一了天下。而且其權勢相當地大。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
26	92	67	98	C	A	B	90	90	10	B



蜂須賀小六

美濃、尾張國境的土豪。從秀吉開始在墨俣城築城時開始就登場於歷史之上、之後可以說是秀吉很好的敵手而相互戰鬥著，對於統一天下也很有貢獻。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
36	48	70	42	D	A	C	100	56	68	C



服部　半藏

身為德川的武將而且很有名氣。在「伊賀越」這一次為人所熟日的家康逃難行時、跟甲賀、伊賀者請求援助、後來安全無事地將其迎接到岡崎城中所以得到了很深的信任。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
20	33	89	58	E	A	E	100	42	76	A



馬場　信房

他是仕奉著武田三代的重臣。以跟川中島的交戰開始、只要是主要的作戰都一定會參加。在長篠之戰當中擔任殿軍一職、單槍匹馬地殺入敵陣當中而戰死沙場上。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
47	35	78	62	B	C	E	90	34	56	A



風魔小太郎

身為相州亂事（忍者）的頭目、是仕奉著北條家的傳奇人物。在北條家滅亡之後被德川家所捕、並且在幕府還沒有設立的江戶被處以極刑了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
28	19	81	27	E	A	E	100	26	54	A



福島　正則

賤之岳七本槍的頭頭。跟石田三成的感情很不好、在關之原的戰鬥當中率先殺敵幫助家康。但是後來、因為不斷地修築城的原因而被處於蟄居的處份。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
3	52	88	73	C	A	D	80	32	74	A



北条　氏康

他是早期北條早雲興起之後的北條家第三代。在河越夜戰當中擊破了山內、扇谷上杉家，而且稱霸了關東地方。但是不只是軍事方面、他是連內政方面也很優秀的名將。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
47	92	83	92	B	A	C	70	63	81	C



北条　氏政

身為北條家的第四代。當父親、氏康尚在的時候為了父親而跟謙信同盟，但是在父親死後就跟信玄結為同盟。後來、遇到了秀吉進攻小田原城而被打敗。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
24	52	68	63	C	D	D	80	32	45	C



北条　氏照

北條氏政的弟弟。為了北條家進攻關東地方而努力著。雖然以武藏為中心而構築了一處支城的網線，但是就在小田原開城時跟哥哥、氏政一起切腹自殺了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
22	71	61	78	C	B	D	80	83	62	D

ホ

北条　綱成



身為北條軍的核心人物也是以其武勇為人所懼怕的猛者。信仰著八審大菩薩、而且也因為插著寫有「八幡」的旗幟，所以被大家稱為地黃八幡。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
47	44	83	72	B	B	E	90	53	75	B

細川　忠興



身為細川藤孝的長子。跟父親一起仕奉著信長門下、而且也創建了許多的軍功。而明智光秀的女兒（因為天主教而相當著名、後來的卡拉夫人）正是他的妻子。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
－	81	68	76	C	C	B	90	54	87	B

細川　藤孝



不論是跟公家或是將軍家都有很深關係的文人武將。從足利將軍家轉仕到織田家工作等等、可以說是看透了天下人、也具有看穿天下事的本領。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
28	76	78	83	C	C	C	90	62	84	B

本願寺光佐



他是一向宗的門後人。指導著全國的一向一揆、於１５７０年開始就展開了對抗信長之戰。在歷經了１１年的戰鬥當中、又再度讓信長軍隊陷入了苦戰的境地。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
19	82	76	94	D	A	C	90	85	76	D

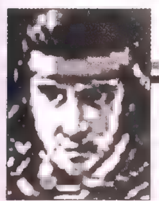
本願寺光寿



身為光佐的長男，而其法名京叫做教如。在石山交戰一役當中、為了幫助父親而活躍著。之後因為內亂而使其地位受到了危險，但是得到了家康的保護而建立了東本願寺。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
4	52	65	81	E	B	C	80	88	53	B

本多　忠勝



身為德川四天王其中之一。他的戰爭歷史相當輝皇、活躍於三方之原及長篠之戰等等戰役當中56次、而且可以說完全沒有一次失敗受傷。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
14	39	94	72	A	C	C	90	47	93	B

ホ

前田　利家

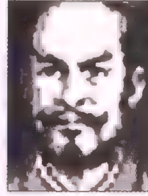


信長的家臣。在本能寺發生變亂之後就在賤之岳戰役當中跟秀吉戰鬥而且成為其隨從。在勝家死後成為了加賀金澤城的城主、同時也是北陸中最大的大將。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
24	81	65	82	C	B	B	90	55	73	B

マ

松田　憲秀



創建了平家關東這絕大的功績、是北條家的臣子。在小田原交戰一役當中為了要內應秀吉但卻失敗而在攻陷城後被秀吉所殺。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
17	79	25	66	D	D	E	80	45	63	C

運氣篇

最佳10名			最差10名		
①	羽柴　秀吉	100	①	三好　義興	13
②	本多　忠勝	93	②	三好　長慶	25
③	德川　家康	92	③	今川　義元	31
④	黒田官兵衛	91	③	斎藤　竜興	31
⑤	織田　信長	88	⑤	足利　義輝	32
⑤	稲葉　一鉄	88	⑤	六角　義治	32
⑦	細川　忠興	87	⑦	斎藤　義竜	33
⑧	井伊　直政	85	⑦	今川　氏真	33
⑨	細川　藤孝	84	⑨	溝江　長逸	38
⑨	加藤　清正	84	⑩	北畠　具房	40





松永　久秀

在謀殺了將軍義輝之後、就成為了下剋上的典型人物。當初雖然是仕奉著三好長慶，但是後來又臣服於信長的門下。但是也背叛了信長、最後爆死於信貴山上。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
52	88	65	62	D	D	D	90	100	75	E

ミ



溝江　長逸

身為朝倉家的臣子同時也是越前金津的城主。在主家滅亡了之後就以金津城為根據地、但是被一向一揆攻陷了他的城池而失去了此根據地。跟加賀守護、富堅泰俊一起自殺身亡。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
41	65	33	42	E	D	E	70	65	38	C



三好　長慶

擁立足利義輝、成為了畿內霸者的戰國大將。但是、自從義輝被謀殺了之後就因為肉親之間的不幸以及松永久秀的策略等等漸漸地失去了他的勢力。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
39	85	62	78	C	C	D	50	93	25	D



三好　長逸

身為三好三人眾之首。跟隨著長慶活躍於近畿之內、後來在他死後跟松永久秀們一起謀殺了足利義輝。之後、在信長入京之後京跟阿波一起逃亡了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	[illegible]	義
38	62	65	61	D	D	D	70	75	54	D



三好　政康

身為三三人眾其中之一。後來頓入了佛門人稱為清海。在三好長慶死後、就暗自地活躍於畿內、但是因為敗給了信長而逃亡去了。之後則成為了仕奉豐臣家的臣子。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
34	46	70	53	D	B	D	80	84	48	D

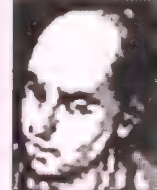




三好　義興

是三好長慶的長男。在父親移到了飯盛城之後就成為了攝津芥川城的城主、而統治著攝津一地。只是於１５６３年的９月、突然因病而英年早逝。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
20	45	36	62	D	D	D	30	28	13	B



三好　義賢

三好長慶的弟弟。身為長慶的心腹而相當地活躍。跟哥哥一起侵攻畿內一地、掌握有阿波、讃岐的實際權力。但是在跟根來寺眾徒的戰役當中被狙擊而戰死此地。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
35	75	58	61	C	B	C	70	75	56	C

モ



森　蘭丸

織田家的武將、也是森可成的三男。原為信長的小將但是因為受到了寵愛，所以活躍於內政面。在本能寺發生變亂後為了守護信長而盡力戰鬥而戰死。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
－	38	63	82	C	C	B	80	28	79	A

ヤ



山県　昌景

他坐鎮於武田軍很值得誇耀的騎馬隊、相當地活躍。但是、就連被稱為無敵的武田騎馬隊也不敵信長的鐵砲隊、終於在昌景的槍火之前解散了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
38	45		87	A	D	E	80	36	64	A



山本　勘助

身為武田信玄的軍師。他的生年及性格全都是謎。在跟川中島的交戰當中因為自己的策略被看穿而為了負起此責任單身突擊、終於就很壯烈地戰死於沙場上了。

歲	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
62	95	69	42	D	B	C	80	25	83	A

ロ



六角　義賢

身為南近江的戰國大將。身為將軍背後的支持人而跟足利幕府有著很深刻的關係。而且因為跟信長對立所以失去了家臣們對他的信賴，最終被追擊至城內。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
41	56	72	57	D	D	E	70	83	46	D



六角　義治

六角義賢之子。因為跟家臣之間的紛爭而失去了其支配權力、敗給了信長的上洛軍隊。之後則是仰賴著武田勝頼及羽柴秀吉渡過了他的殘年歲月。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
17	51	47	53	D	D	E	70	49	32	C

ワ



和田　惟政

原本是仕奉著足利將軍的家臣、但是也曾經受到信長的重用。身為攝津高規城的城主而跟三好三人眾一起奮力戰鬥、在攝津郡山上戰死了。

歳	知	武	魅	騎	足	鉄	健	野	運	義
29	34	62	56	C	C	E	80	43	60	B

健康篇

最佳10名		最差10名	
① 風魔小太郎	100	① 三好　義興	30
① 服部　半蔵	100	② 斎藤　義竜	40
① 真田　幸村	100	③ 三好　長慶	50
① 蜂須賀小六	100	④ 宇佐美定満	60
⑤ 織田　信長	90	④ 今川　義元	60
⑤ 徳川　家康	90	④ 武田　信玄	60
⑤ 羽柴　秀吉	90	④ 上杉　謙信	60
⑤ 柴田　勝家	90	④ 筒井　順慶	60
⑤ 島　左近	90	④ 竹中半兵衛	60
⑤ 馬場　信房	90	⑩ 三好　義賢	70

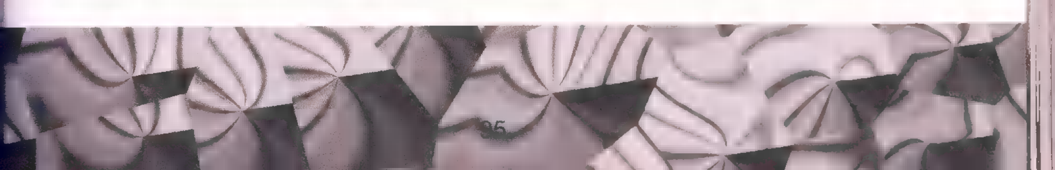


家寶資料一覽表

為戰國之世增添了無限色彩、也跟遊戲有很深切關係的家寶們。就容我們在此為各位介紹這一些資料吧。

於此表上方的是依裝備品、消耗品、擁有物的順序來排列。而效果項目當中有「+」號的是裝備品、而有「金」「登用」「復活」等等的就是消耗品、而除此之外全都是持有物。而消耗品只要一經使用就沒有請注意這一點哦。

名前	読み方	効果	説明
鬼丸国綱	おにまるくにつな	武力+5	国綱の刀。天下五剣の1つ
童子切安綱	どうじぎりやすつな	武力+5	安綱の刀。天下五剣の1つ
妙法村正	みょうほうむらまさ	武力+5	妙法蓮華経と銘された刀
鬼切	おにきり	武力+5	源平時代からの名刀
宗三左文字	そうさんさもんじ	武力+5	武田信虎が所持した刀
蜻蛉切	とんぼぎり	足軽適性+	本多忠勝が愛用した名槍
片鎌槍	かたかまやり	足軽適性+	加藤清正が虎退治した槍
呑取	のみとり	足軽適性+	黒田節で知られる伝説の槍
帝釈栗毛	たいしゃくくりげ	騎馬適性+	加藤清正の愛馬
白石	しろいし	騎馬適性+	徳川家康の愛馬
黒雲	くろくも	騎馬適性+	武田信玄の愛馬
馬上筒	ばじょうづつ.	鉄砲適性+	馬上で射撃できる鉄砲
指火式銃	さしびしきじゅう	鉄砲適性+	鉄砲の一種。全長30cm以下
籠筒	かごづつ	鉄砲適性+	全長50cm以下の鉄砲
三國演義	さんごくえんぎ	知力5+	中国三国時代を描いた小説
水滸伝	すいこでん	知力5+	宋代の無頼漢を描いた小説
平家物語	へいけものがたり	知力5+	平家盛衰を描いた軍記物語
史記	しき	知力5+	司馬遷による中国の歴史書
古事記	こじき	知力5+	日本最古の歴史書
大井戸加賀	おおいどかが	金100	大井戸の朝鮮茶碗
曜変稲葉天目	ようへんいなばてんもく	金100	最も有名な曜変天目茶碗
青磁馬蝗絆	せいじばこうはん	金100	平重盛ゆかりの青磁茶碗
初花肩衝	はつはなかたつき	金300	天下三肩衝の1つ。唐物
楢柴肩衝	ならしばかたつき	金300	天下三肩衝の1つ
新田肩衝	にったかたつき	金300	天下三肩衝の1つ。唐物
平蜘蛛釜	ひらくもかま	登用	蜘蛛を連想させる茶釜
十字架	じゅうじか	復活	キリスト教信者が使用する
遠眼鏡	とおめがね	情報	望遠鏡。星眼鏡とも呼ぶ
孫子	そんし	伏兵	古代中国の兵法書
忍秘伝	にんひでん	忍者	服部半蔵が著した忍術伝書
頓医抄	とんいしょう	病気減少	梶原性全著の医学書
医書大全	いしょたいぜん	病気なし	明国で成立した医学書



STAFF

書名	信長之野望
發行人	馮世和
Editors	馮國龍
Designer	賴世傑
Japanese Translate	羅慧芬
Golden code	魏維志
發行出版類別	書籍
發行地址	台北縣中和市中和路358號5樓 TEL：（02）2923～1060 FAX：（02）2923～0926
發書中心	歡樂連線 台北縣重慶北路3段205巷35號 TEL：（02）2593～6433
輸出	肯定科技股份有限公司
印刷	肯定印刷

新聞局字號：局版北市業字第壹壹捌號

中華民國88年5月13日初版一刷

法律顧問：太穎法律顧問事務所

律師．．．．謝穎青

信長的野望

GB版2

導覽攻略



信長的野望

GB版2

目次

第一章

完成天下統一之日

毛利家　小早川隆景



織田家　羽柴秀吉



武田家　真田昌幸



這些人都沒有特別突出的武勇能力，而是具備足智多謀的攻城戰術，屬於頭腦派的武將。

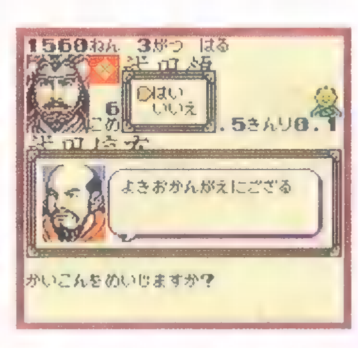
剛開始完此遊戲時，玩家可能會不搞不清楚下一步要實行什麼指令。底下我們就針對遊戲系統、遊戲開始中盤的基本攻略法做詳細的解說。

完成天下統一之日

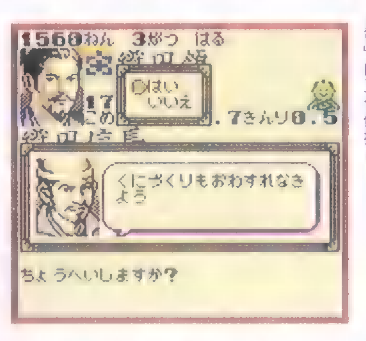
再決定了劇情後，便選擇玩家的大名，接著就朝著天下統一為目標，遊戲開始。首先，先著手於各種開發建設，以增加國家的收入。

■進行開發、增加收入

為了攻打其他的國家而發動戰爭，除了必需要有相當的金錢來募兵之外，還得囤積大量的糧食。為了要增加金錢與米糧，首先就是要實行「開發」指令的「開墾」、「治水」、「町投資」的工作。不過，要注意不要浪費過多的金錢。一方面要避免花費到最大值的金錢來實行各種工作，如此便可保持每項工作，每個月都能實行。所以一定得做到開源節流，有效地管理金錢。



因為一旦實行「開墾」的工作，「治水度」便會下降，所以必需與「治水」工作交互來配合。



不過要注意，不要窮兵黷武花費太多金錢，以免因為資金不足，而使「開發」的工作停擺。

■實行徵兵以保衛疆土

即使你是屬於和平主義者，不會主動挑起戰爭而去攻打鄰國，但你根本不曉得哪一天當鄰國的大名軍隊勢力壯大後，便會攻打入城。利用「軍事」的指令，實行「徵兵」來雇用士兵以保家衛國。　剛開始時，不要一下子就大量徵兵，而是一點一點增加。最好是能同時調查鄰國的兵力加以評估，大約與其同樣的士兵數即可。當「石高」值低時，如果激增過多的士兵，則恐怖會發生米糧不足的殘境。

■慎重考慮各武將所擔任的職位

在實行指令時，其所得到的效果，會因其執行的武將的能力值，而有所影響。例如，在「開發」的指令裡，以「政治」力高的武將來執行、而「訓練」的指令裡，則是任命「戰鬥」力高的武將來實行，才可以獲得較高的成效。　觀察在「情報」指令的「武將一覽表」的各武將能力值，玩家得記得各武將他所適合實行的指令為何。以達到適才適用、人盡其材的效果。

武將能力別的類型

山本勘助

軍師類型

政治力與戰鬥力均高的類型。不管是接受任何的指令都可以順利完成。

石川數正

政治家類型

政治力高。最適合執行「開發」、「外交」、「謀略」等的任務。

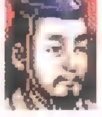


風魔小太郎



軍人類型

戰鬥力超高。在發生戰爭時，可以派他出征，同時也是執行「訓練」命令的最佳人選。



今川氏真

凡人類型

政治力與戰鬥力皆低。最好是指派一些無關能力例如「取引（交易）」等的簡單任務。

■「訓練」就派出戰鬥力高的武將來執行

剛開始時，不論是哪一個武將多少都會帶一些士兵。但是，那些對於戰爭開打時沒有任何作用，即戰鬥力特低的武將而言，即使將他們的士兵數量削減至0亦是OK。利用「軍事」指令的「再編成」，來將士兵集中於大名（或是城主）與「戰鬥」力高的武將上。而在實行「徵兵」時亦同樣先將所徵集的兵源分配至「戰鬥」高的武將後，再利用「軍事」指令裡的「訓練」來鍛鍊士兵，提升戰力。



「訓練度」如果夠高，例如派遣足輕隊進行登壁攻城的任務等就會比較容易成功。



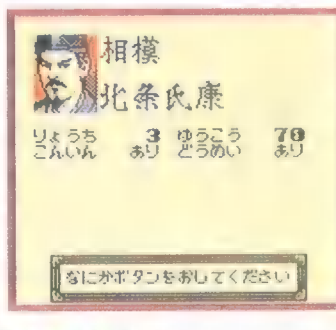
雖然其中不乏一些願出任仕官的浪人，但在這個時候還無法看出他的能力高低。

■增加武將的人數

因為一旦武將的人數增加，便可以在1回合內實行很多的指令，這對我方較為有利。當玩家發現在其它的大名之國裡有「忠誠」度低的武將時，或是在本國內有出現浪人的武將時，便可以實行「人事」指令裡的「取立（拔擢）」。另外，玩家亦可以實行「搜索」的指令來找尋尚未發現的武將。另外，如果所拔擢的武將其「忠誠」度低的話，玩家可以利用「人事」指令中的「ほうび（褒獎）」來提高他的「忠誠」度。

■利用結盟取得國家的安全

當我方的士兵數量與鄰國大名的兵力不成正比，而一旦發生戰爭時沒有獲得勝利的自信時，玩家可以利用「外交」指令裡的「貢物」、「婚姻」來提高兩國的「友好度」，在利用「同盟」兩國訂約結盟。不過，即使是與之結盟的大名，當我方的士兵國力太弱時，還是會攻打過來喔。所以即使同盟，亦不可使自己的缺點曝露出來。



因為在遊戲一開始時，就會與幾個國家有結盟的關係，所以玩家一定得先確認喔。

指令實行的重點

●當武將的行動力不足時，有時會發生無法實行指令的情形。所以「外交」等屬於行動力高的指令，一定要先積存了幾個月的行動力之後，才有辦法順利實行。

●當遊戲回合輪到我方時，即使對所有的武將都沒有發出命令亦可以。例如像是金錢不夠時，亦可以什麼事都不要做，直接結束這一回合亦是OK。

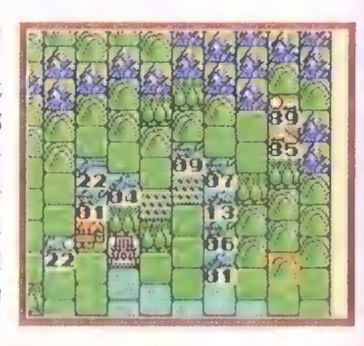
●「軍事」指令裡的「再編成」、或是「人事」指令裡的「褒獎」等，是屬於只有大名或是城主的角色才能實行的指令。另外，如果大名或是城主的行動力沒有在10以上時，在我方遭受別國攻擊發生戰爭時，便無法親自出陣，落得不戰而敗的下場。所以對於這類的角色，最好要避免實行不必要的指令，盡量累積更多的行動力以保持實力。

抓緊機會有效發動攻擊

士兵的人數不斷地增加、並且積存十分充足的金錢・米糧，此時就是開始準備進攻別國的時機了。為了要確實提昇戰爭的勝率，一定要使出全力。

■什麼時候是最佳的攻打時間？

最好是趁鄰國之間在發生了戰爭之後，因為此時雙方的士兵應該都會大量的折損。或是，當鄰國發生災害、武裝叛變時，亦會使這個國家的士兵、米糧大量的耗損。像這些時候都是發起戰爭的最佳時機。即使是擁有士兵人數眾多，而其米糧極端缺乏時，亦可以大膽攻擊看看。此時玩家可以盡量使用拖延戰術，等待敵人的米糧為0的投降之時。



攻打糧食不夠的國家，敵人正準備出城來應戰。

■選擇出陣的武將

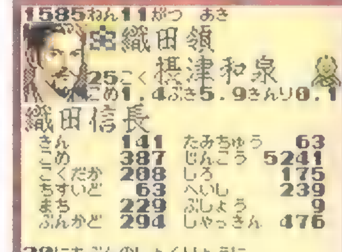
〈ひつようこうどう　40〉　せんとう
武田信玄　98
高坂昌信　80
內藤昌豊　82
馬場信房　74
×真田幸隆　57
けってい
（1／3）
だれをしゅつじんさせますか?

利用選擇按鈕，來切換至行動力以外的項目

雖然出陣的武將主要是挑選「戰鬥」力高的角色，但此時也要特別注意他所帶的士兵數量。因為如果不留下一些士兵來守住好不容易攻下來的國家時，恐會遭到其他的國家亦來佔領的危機。有此可知，如果玩家將本國的士兵全部派遣出去攻打他國時，可能亦會遭到別的國家乘機攻入我國的危險。因此如要更為確實保住勝利時，就得事先雇用更多的士兵不可。

■要攜帶多少的米糧？

如果與士兵人數相同的米糧，應該可以撐過30天的爭戰。但是，實際上由於士兵的人數會因為戰爭而有所折損，所以如果比這些少了一點，應該也不會出現多大的問題。不過，如果是要攻佔別的國家時，還是要依士兵人數多帶一些較為保險。因為如果糧食帶的剛剛好，可能會在攻入城後，發生米糧不足的窘狀。



不管攜帶再多的火糧，都無法攻戰超過30日以上。

■熟記各部隊的特徵

各武將可以率領何種類的部隊上戰場都已經被設定好了。而各個部隊亦各有其攻擊方法的特徵。而其中最受注目的就是「機動力」。例如，在平地上，騎馬隊一次可以移動３格，但是如果是鐵砲隊則只能移動１格。如果能記得這些特徵，便可以想出最適合這些部隊的戰術運用。

騎馬隊　機動力６
移動範圍較廣。而且攻擊力很高。

足輕隊　機動力４
可以作為「伏兵」。而且可以攀登城壁。

鐵砲隊　機動力３
以「鐵砲」向敵人發動攻擊。移動範圍較小。亦可以攀登城壁。



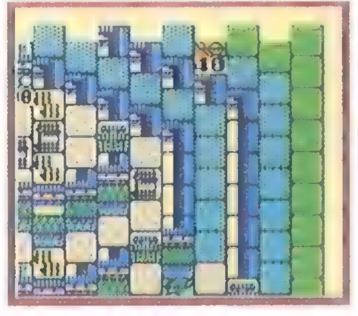
一旦進入夜晚時，發動一齊攻擊敵人為最基本的戰術。

■野戰時夜晚是勝負的關鍵

野戰時，１天共分為早上・白天・夜晚３個回合。當一進入夜晚回合時，雖然便無法看見我方部隊周圍以外的東西，但是此時如果希望我方部隊接近移動中的敵部隊，甚至更進一步想要接近敵部隊的方向移動時，便可以實行「夜襲」的指令。這個行動不僅攻擊力比平常要來的高之外，亦可以減少我方的士兵數量的折損。所以玩家可以在剛開始的早上・白天時不要採取任何行動，而一到了晚上時再傾巢而出攻擊敵人。

■突破城門攻入城內

一旦進入所謂的籠城戰（即一方固守城池，採守勢的戰術），攻擊方首先就一定得毀壞城門不可。「城防禦」數值高的國家，當然其城門的防御度同樣亦相對提高，所以攻擊側常常得一而再的攻擊才能攻破城門的防守。如果是足輕隊或是鐵砲隊，玩家可以採取「待機」數回合累積機動力，便可以輕易地越過城壁。一進到城內利用「傳令」指令裡的「開門」，便可以打開城門，讓其他我方的部隊順利攻入城內。



如有累積足夠的機動力，亦可以挖掘其它的城壁，進入到城內。

如果我方有延攬到優秀的武將，最好儘早給予「褒獎」以提升其忠誠度。

■勝利後的行動要迅速

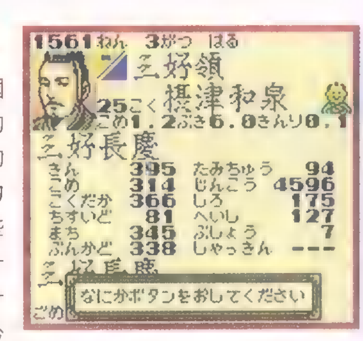
當取得勝利占領國家之後，我方可以登用被捕的敵人武將。因為所登用的武將，大部分的忠誠度都不高，所以不要忘記要實行「褒獎」。另外，在戰爭的過程裡，應該會損失大量的武將與士兵數。可以利用「徵兵」來增加士兵，以為將來進攻其他大名做好萬全的準備。而此時如果欠缺實行這些行動所需的金錢，則可以利用「輸送」從其他的我方國家，運來所需的金錢、兵糧等。

擴大勢力範圍

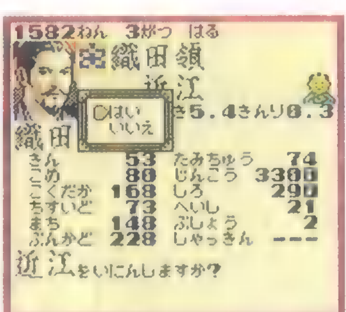
隨著所支配國家的擴增，玩家亦得同時調整一些戰略的應用。為了要早一天完成天下統一的目標，一定要仔細構築更有效的戰術。

■金錢・米糧可以利用輸送來確保安全存量

隨著長年的征戰，為了要繼續攻擊其他的國家，自己的領國應該有一些是屬於沒有與其它的大名國家相鄰，而且可以避免遭受攻打的危險的國家。對於這些國家，可以集會一些「政治」力高的武將，專門從事「開發」的任務。利用這些國家大量生產的米糧或是金錢，便可以輸送到一些欠缺金錢・米糧的我方領國裡。如此一來，一些在前線準備戰爭的國家，就可以不用再煩心「開發」的工作，而可以擁有強大的後盾。



實行「開發」任務，人口愈多的國家收入就會愈多。



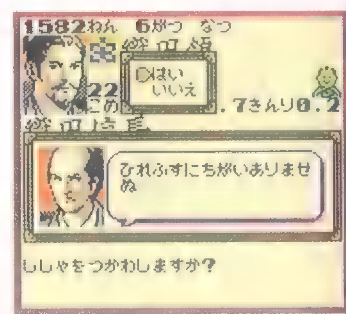
當玩家在選拔城主等時，亦可以同時下達「委任」的命令。

■將國家交給武將們制理

如果已經統治了全國一半程度以上的支配權，則一些國家則可以利用「委任」交由武將自行治理。而下達「委任」的國家，武將們會自行視各地方的需要下達命令。不過，如果是位處和其它國家相鄰的國家，如果實行「委任」，可能很容易便捲入戰爭裡。像這類的國家則不要實行「委任」，還是玩家自行下達命令較為保險。

■不需要戰爭便可以取得國家

如果玩家可以取得在全國裡，最高等級的強大勢力時，「外交」指令裡「脅迫」的機率便會大大地提升。所謂的「脅迫」是說服大名國強迫其降伏的指令，利用這個行動，便可以不花一兵一卒除了可以取得國家之外，而且這個大名底下所有的武將，亦都會成為玩家所支配的大名武將。不過通常只能對付那些只有一國領地，而且武將較少的大名才會成功，另外，一些歷史上有名的大名是決對不會降伏的。



因為「脅迫」的成功率甚低，所以要有心裡準備。

第二章

大名別攻略法

德川家 本多忠勝



尼子家 山中鹿之介

織田家 柴田勝家



他們各個都是活躍於戰場上，視死如歸效忠主君的猛將。

玩家可以選擇的大名，兩個劇情的總合共38名，底下就為大家解說各大名開始時的狀況與攻略方針，同時亦一併公開將大名的個人檔案。

大名別支配國一覽表

劇情1　群雄割據

大名	支配國
北条氏康	相模、武蔵、伊豆
武田信玄	甲斐、信濃
上杉謙信	越後、上野
今川義元	駿河、遠江
織田信長	尾張
徳川家康	三河
里見義堯	安房
本願寺光佐	加賀
畠山義綱	能登
斎藤義竜	美濃
姉小路良頼	飛騨
神保長職	越中
浅井長政	近江
朝倉義景	越前
六角義賢	伊賀
北畠具教	伊勢志摩
鈴木佐大夫	紀伊
足利義輝	山城
三好長慶	摂津和泉、大和、讃岐、阿波
波多野秀治	丹波
一色義道	丹後若狭
山名豊国	因幡但馬
赤松義祐	播磨
尼子晴久	出雲伯耆
宇喜多直家	三備
毛利元就	安芸、石見、周防長門
河野通宣	伊予
長宗我部元親	土佐

劇情2　信長的野望

大名	支配國
織田信長	近江、能登、越中、飛騨、加賀、越前、美濃、尾張、伊賀、伊勢志摩、山城、大和、摂津和泉、丹波、丹後若狭、因幡但馬、播磨
武田勝頼	甲斐、信濃、駿河
徳川家康	遠江、三河
北条氏政	相模、上野、武蔵、伊豆
上杉景勝	越後
里見義頼	安房
鈴木佐大夫	紀伊
河野通直	伊予
毛利輝元	安芸、出雲伯耆、三備、石見、周防長門
長宗我部元親	土佐、阿波、讃岐

INDEX

劇情1　群雄割據

劇情2　信長的野望

劇情1　1560年　群雄割據



1	越後	上杉謙信
2	上野	上杉謙信
3	武藏	北條氏康
4	安房	里見義堯
5	信濃	武田信玄
6	甲斐	武田信玄
7	相模	北條氏康
8	伊豆	北條氏康
9	駿河	今川義元
10	遠江	今川義元
11	能登	畠山義綱
12	越中	神保長職
13	飛驒	姉小路良賴
14	加賀	本願寺光佐
15	越前	朝倉義景
16	美濃	齋藤義龍
17	尾張	織田信長
18	三河	德川家康
19	近江	淺井長政
20	伊賀	六角義賢
21	伊勢志摩	北畠具教
22	山城	足利義輝
23	大和	三好長慶
24	紀伊	鈴木佐大夫
25	攝津和泉	三好長慶
26	丹波	波多野秀治
27	丹後若狹	一色義道
28	因幡但馬	山名豐國
29	播磨	赤松義祐
30	出雲伯耆	尼子晴久
31	三備	宇喜多直家
32	石見	毛利元就
33	安芸	毛利元就
34	周防長門	毛利元就
35	讃岐	三好長慶
36	阿波	三好長慶
37	伊予	河野通直
38	土佐	長宗我部元親

群雄的生存之爭

在１５世紀末所引起的應仁之亂以後，足利幕府的權力漸漸式微，在日本各地爭亂不斷產生。此時正是戰國時代的風起雲湧。　受各幕府之命令，在治理各地的守護時，有的就趁機奪取家臣的權力，有的就累積實力擴大自己的勢力範圍。結果導致日本全國戰國大名到處各據其地，而互相爭奪戰亂紛擾。大多數的戰國大名，都希望有一天可以取代幕府的權力，發號天下施令。而統治東海３國的大名．今川義元就是其中之一的野心家，他於１５６０年開始進軍京城。然而，位處尾張的小大名．織田信長在桶狹間一戰裡，利用少數的兵力突襲今川軍，打著討代義元的口號揭竿而起。此時，在這裡戰國時代的新英雄登場。

ほうじょううじやす
北条氏康 相模、武蔵、伊豆

武将 18名

如果能制霸■東地區，天下就如囊中之物

推薦度 ★★★

氏康是從初代的北條早雲數來第3代的當主，欲討伐關東管領的上杉家，而逐漸在關東中央部擴張其勢力。除了戰鬥之外，擁有高度的外交・內政手腕，而以名君主而聞名於各地。北條家的領國共有3個，與毛利家並列是最容易玩的大名之一。特別是領國之一的伊豆，位處於沒有和其它大名相接的有利位置，所以可以成為開發專門的國家。而且在遊戲開始時，便已經和武田、今川有同盟的關係，對於我方相當有利。而且即使同盟期間終了，因為「友好度」仍然很高，所以很容易便可以繼續再度結盟。不需多久，兩國便可以提高彼此的國家感情。最初應該攻打的里見義堯所治理的安房。雖然是屬於小國，但如果時間拖的愈久，可就愈難對付，所以最快盡快將之擊倒較為明智。　接著就是攻擊由上杉家所治理的上野。攻擊的最好時機，在於當他們想要將勢力向越中或信濃發展時，此時上野的實力會有所分散。如果統一了關東地區，然後，再利用各地「開發」來累積國力，便可以向武田或是今川的國境叩關，準備朝向關西進軍了。

たけだしんげん
武田信玄 甲斐、信濃

武将 15名

儘快將敵人擊倒



推薦度



★★

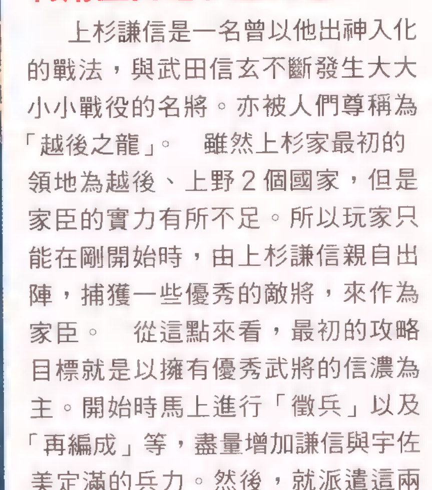
武田家屬清和源氏的後裔，代代都是守護甲斐的名門。而武田信長為第19代的當主，具有優異的知識謀略，率領著一批強力的家臣團隊。　其部■裡屬高板昌信、山本勘助等能力高超的武將比比皆是，是擁有許多家臣效忠的大名家。另外，剛開始即與鄰國的北條、今川結為同盟。玩家在滅掉宿敵・上杉謙信之信，最好能繼續維持同盟的關係，以免兩面受敵。　而對付上杉家的攻略，最好在對手尚未增加士兵數之前即主動攻擊，盡早將之滅亡為其要點。甲斐的地理位置只有與北條家國境相接，相對的發生戰爭的可能性不是很大。所以玩家可以在開始時，就將一些武力高的大部分武將移師到信濃。然後再以上野、越後的順序來攻擊。　接著再斷絕與北條家的友好關係，以占領關東地區為目標。如此一來，便可以佔有一些與武藏、甲斐等沒有與其他鄰國相接的安全地帶。在這些地方進行「開發」，將金錢・米糧往相模與信濃等的軍事重地運送，來增加軍備提升戰鬥能力。

★★＝即使初學者亦可以進行統一　★★＝適合已經玩過的玩家　★＝適合可以完成統一上級者

うえすぎけんしん
上杉謙信  越後、上野

武将 14名

利用空白地引敵入甕



上杉謙信是一名曾以他出神入化的戰法，與武田信玄不斷發生大大小小戰役的名將。亦被人們尊稱為「越後之龍」。　雖然上杉家最初的領地為越後、上野２個國家，但是家臣的實力有所不足。所以玩家只能在剛開始時，由上杉謙信親自出陣，捕獲一些優秀的敵將，來作為家臣。　從這點來看，最初的攻略目標就是以擁有優秀武將的信濃為主。開始時馬上進行「徵兵」以及「再編成」等，盡量增加謙信與宇佐美定滿的兵力。然後，就派遣這兩名攻擊尚未整頓軍備的信濃，一口氣將之擊倒。　使這裡作為向外擴展軍備的根據地。並將全部的武將、金錢・米糧移動到上野，將信濃成為一個空白地。如此一來，武田家便可以自由進出，所以武田家不久，便會再度進攻此地。反覆進功・撤退的作戰能力，來增加有能力的武將人數，等資金累積到一定程度後，再正式入主信濃。最後，如能再以越中、甲斐等的順序，繼續攻擊周邊的鄰國，則天下統一之日就愈來愈接近了。。

推薦度 ★★★

いまがわよしもと
今川義元 駿河、遠江

武将 12名

繼續同盟進行「開發」



推薦度 ★★

今川家為將軍・足利家的一門，代代守護於駿河一帶。在應仁之亂的時候，相對於其它名族相對沒落的情景，今川家卻逐漸打響戰國大名的地位，支配了駿河、遠江、三河一部分的領地。　在遊戲裡雖然今川家的地理位置與北條家、武田家、德川家相接連，但是開始時即與這些國家有結盟的關係，所以不會有太大的威脅。由於沒有即使的危險，所以玩家在開始時，可以把重心擺在領國的「開發」任務。另外，因為今川家的家臣總體來說能力都很低，所以必需實行「取立（拔擢）」其它大名的家臣，來補足缺乏武將的缺點。在國力重整與完成戰爭的準備工作前，最重要的就是要能與鄰國繼續保持同盟的狀態。　等到收入增加、士兵數量足夠時，再延著邊界開始向周圍的大名展開進攻。此時，第一的攻略目標從北條家開始。因為武田家的信濃等，與其領土相鄰的國家甚多，一旦占領後，可能隨即會遭到鄰國的侵略，而北條家領國就不會有這方面的顧慮，在佔領之後亦不會有遭受別國攻打的危險。

さいとうよしたつ

斎藤義竜 美濃

武将 6名



推薦度 ★★

防止家臣的求去

美濃雖然為土岐家代代守護，但義龍之父．齊藤道三卻一躍成為家臣，並將土岐家放逐。而義龍就是在道三隱居後繼承其功業，但後來，卻因為兩人反目成仇而將道三給殺了。　齊藤家最大的敗筆在於義龍開始繼承後的數年內，便一命嗚呼。而取而代之的太名，卻無法服眾使得家臣的「忠誠」度大幅下降，很容易便遭到別國大名的延攬。所以，為了要暫時不要引發戰爭，玩家得有效藉由「褒獎」來事先提昇家臣的忠誠度。特別是竹中半兵衛等在一開始時，很容易便被延攬，所以在最初的幾個月內要大肆地利用「褒獎」來抓住人心。另外，另外，在義龍死亡後亦得馬上實行大量的「褒獎」，所以記得要事先多儲存一些金錢。　如果玩家可以克服這項危機，便可以開始展開攻勢。最初時大抵上是以越前、近江較易攻打。至於位於尾張的織田家，進攻與否則要視當時的情況來決定。可以趁織田家進出其他國家，尾張的防禦力降低時，就是揮軍攻打的大好機會。

おだのぶなが

織田信長 尾張

武将 7名



推薦度 ★★★

占領鄰國強化地盤

信長的父親．信秀，雖然是尾張守護代．織田家的分家，但是累積了可以淩駕織田本家與尾張守護．斯波家的實力，而足與和齊藤家、或是今川家抗衡。信秀死後，由年幼的信長繼續繼承家業，然而最初被稱為「扶不起的阿斗」，但不久卻擊敗與之敵對的弟弟．信行，並且討伐織田本家，統一尾張地區。尾張是一個富裕之國，各個家臣的能力值都很高。當然可以在「開發」後累積財富兵糧之後，再發動攻勢，但建議玩家還是先以奪取周邊的鄰國為第一目標。　最初的目標就是美濃的齊藤家。而攻打的最佳時機，就在於當主．義龍死亡人比徨徨的時候。可以先派遣羽柴秀吉等，預先拔擢美濃齊藤家中竹中半兵衛等的優秀家臣，然後再發動攻擊，較為容易。　接著，在取得伊勢、三河後，要小心可能尾張會有遭受攻擊的可能，所以可以專心於「開發」的工作。最後，在累積了相當的財富兵力後，再將大軍揮進關東地區或是近畿附近等，依自己的喜好來決定。

とくがわいえやす
德川家康

三河

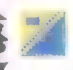
武將 7名

推薦度 ★★★

以「忍」一字與之結盟

在史實記載裡，這段劇情開展的當時，被稱為松平元康的時期。松平家是三河的豪族，在祖父・清康那一代時，雖然大幅地擴大勢力範圍，但就在三河統一前，清康卻戰死沙場，之後家族裡便不斷內爭，而家道中落，後來聽說臣服於今川家。家康在小的時候，便成為敵國的人質，而每天忍辱負重的生活。然而，那時所培養出的忍耐力以及家臣之間的連帶感，在之後開創江戶幕府的盛舉有很大的影響力。　在遊戲裡雖然其中不乏許多優秀的家臣團，但是由於周圍強國環伺，所以使得國家陷於非常危險的狀況。所以即使戰爭獲勝後，需要數量更多的士兵保衛疆土，所以在資金還不是很充裕之時，最好能暫時按兵不動一段時間。　雖然在一開始便與今川家有同盟的關係，但玩家最好能在一開始便贈送「貢物」給織田家、武田家，以提升「友好度」，盡早與之結為同盟以自保。然後，便全力在三河進行「開發」的工作，養精蓄銳。　而後，便可以依狀況的發展而改變攻勢。在周邊3大名為首要的攻擊目標，而其中就以家臣最弱的今川家開始下手。

みよしちょうけい
三好長慶



攝津和泉、大和、讃岐、阿波

武將 19名

推薦度 ★★★

以攝津和泉爲重要的根據地

三好家原為擔任足利幕管領・細川家中執事的門第。長慶之父・元長因為不知是中了三好一族，還是細川家的陰謀而為一向門徒所殺，當時10歲的長慶繼承了父親的家業。為了報殺父之仇，長慶不久率領兵隊突襲上洛，將主家・細川晴元放逐，而獲得畿內的實權。　他是此遊戲劇情裡唯一統治4個國家的唯一大名，當然家臣數亦最多。依這些先天的優勢條件來看，應該可以視為最有可能一統天下的大名。但是，由於領國過多，很容易遭受災害的侵襲，而且又有一國之內的武將數不足的情況發生。因此，玩家最好能將有能力的武將移動到攝津和泉，集中來進行「開發」或是增強軍備的工作。而其它的領國只要留下基本限度的武將與士兵即可。　在整頓好軍備後，首先攻入山城，滅掉足利幕府。接著依丹波、伊賀、紀伊的順序攻打，占領近畿的西半部地方。之後，往西前進統一中國、四國地方的國家。這些地方因為只有一些諸如毛利、長宗我部等的強豪，所以會比攻向東國來得輕鬆。

もうりもとなり

毛利元就

安芸、石見、周防長門

武将 16名



推薦度 ★★★

將3人的兒子調往安藝集結

毛利家為安藝地區的小豪族，夾在大內、尼子兩家的勢力爭奪之間，而苦不堪言。但是擁有優異知識攻略的毛利元就，漸漸地展露頭角，在嚴島合戰裡，擊破了討伐大內義隆的陶晴賢後，一下子便統制了大內家的家臣。　在遊戲裡毛利元就支配了3個國家，由於鄰國大都屬於等級較低的大名，所以比同樣支配3個國家的北條家更為容易。在劇情1裡，則是適合初學者玩的大名之一。　首先移動位於石見的吉川元春、與位於周防長門的小早川隆景，將元就的3個兒子都集中到安藝的地方，並同時整頓軍備。第一的攻略目標為尼子家。此時，最好能早日拔擢位於尼子家的山中鹿之介的家臣。一旦尼子家失去了山中鹿之介後，只要派出3名兒子便可以輕易地將之滅亡。　接著轉攻宇善多家、山名家等平定中國地方之後，轉戰到四國制霸一方。如果玩家可以順利進行到這個階段，那東國的強豪對手就不成問題。最後，只要在毛利元就的有生之年完成統一即可。

ちょうそかべもとちか

長宗我部元親

土佐

武将 6名



推薦度 ★★★

四國統一爲其首要任務

長宗我部家是土佐的豪族，雖然家名曾一度中落，但到了元親之父・國親那一代便有再度興起。由於父親的急死，幼小即繼承父親家業的元親，在幼年時代被稱為「姬若子」，即軟弱少年，一切事情都是周圍的人代為料理的意思。然而，元親卻獨自成長為一位優秀的軍略家，繼承父親的遺志，完成統一土佐的大業。如果是玩長宗我部家的玩家，首先就是要統一四國地區。因為伊予的河野家實力薄弱，所以要盡早將之滅絕以免養虎為患。接著，由於瀨戶內海的狹長地帶與毛利家的領國連接，所以預先與之結成同盟較佳。此時四國剩下的國家就屬統治阿波、讚岐的三好家。回到土佐後，隨即攻擊阿波。如能占領阿波，由於土佐便沒有與其它國家相鄰，所以可以安心地實行「開發」的工作。如果統一了四國後，便可以決定要攻向近畿或是與中國地方的毛利家做全面對決。雖然近畿方面較易攻擊，但是因為中國接臨的國家最少，所以占領後的行動較為輕鬆。國攻打的危險。

さとみよしたか
里見義堯　安房

武将 5名



推薦度 ★

以全力攻擊武藏

里見家是利用關東發生內亂的機會，而在房總半島建立起勢力。當初，雖然與北條家建立了良好的友好關係，但義堯在國府台合戰裡，開始與北條家敵對，而為了關東支配權而紛亂不休。安房接連的國家只有武藏，所以如果不占領此地，便無法向其它地方發展。玩家可以將士兵集中於義堯與里見義強武將上，一邊擊退北條家的進攻，一面等待進攻武藏的機會。在占領武藏之後，雖然想要繼續攻打相模，但是此城屢攻不破。只好利用「取立（拔擢）」等，增加有能力的家臣，重整軍備提升實力後，再慢慢攻打。

ほんがんじこうさ
本願寺光佐　加賀

武将 5名

推薦度 ★★



相信鐵砲隊的實力大膽突進

加賀為一向宗所據，在15世紀後半攻滅了守護・富堅氏後，以一向門徒為中心，統治一個新的體制。在遊戲裡，當主的本願寺光佐以外的武將，全部都以鐵砲隊為主。即使「戰鬥」力較低的武將，只要具有「鐵砲」的攻擊威力，便可以所向無敵。不過，由於鐵砲部隊的機動力很低，所以如果遇到山脈較多的國家，則會陷入苦戰。　首先，占領能登與越中後，加上加賀3國，即可累積出超強的實力。雖然之後所採取的行動，得視情況來做適當的調整，但是如果玩家以出關東後，從東邊的方向依順攻打的戰術，就可以比較不用擔心背部受敵的危險，所以應該較為保險。

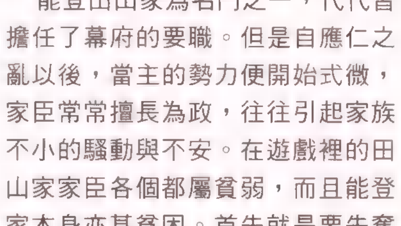
はたけやまよしつな
畠山義綱　能登

武将 4名

推薦度 ★

分散本願寺的勢力

能登田山家為名門之一，代代皆擔任了幕府的要職。但是自應仁之亂以後，當主的勢力便開始式微，家臣常常擅長為政，往往引起家族不小的騷動與不安。在遊戲裡的田山家家臣各個都屬貧弱，而且能登家本身亦甚貧困。首先就是要先奪取為同等級的神保家守護的越中地。接著使能登成為空白地，從加賀的本願寺進出能登。如此一來便可以削弱加賀的防禦力以利進攻。只要能夠佔領加賀，能登的奪回是遲早的事情。然後，在奪取此3國後，累積國力依狀況擴大版圖。



あねがこうじよしより

姉小路良頼 安房

武将 4名

捨去飛驒逃入越中地方

推薦度 ★

原來的姓被稱為三木，曾為飛驒守護・京極氏的家臣。之後，由於勢力逐漸擴大，到了良賴這一代時，繼承了飛驒國司・姐小路家之名，開始統治飛驒一國。　在遊戲裡，此國家由於國力不強，所以金錢・米糧都不多，而且武田家、齊藤家等的強豪環伺於周圍。因此，開始後馬上進攻越中，捨去飛驒地方。如果玩家能將全部的兵力集中於良賴與姐小路賴綱，則可能會提高勝算的機率。　雖然，越中亦與上杉家相接連，亦具有一定的危險，但是與飛驒地區的後天失調相比，要來得安全的多。之後，如能占領能登、加賀，應該就可以說總算稍稍脫離了危機。

じんぼうながもと

神保長職 越中

武将 5名

同盟是生存的第一步

推薦度 ★

神保家雖然是管領・田山家的越中守護代，但在應仁之亂以後，就漸漸成為實質的支配者。話雖如此，但並非表示他已經統治了越中全土，在一向一揆的爭鬥裡，經常陷於苦難的狀況中。　在遊戲裡雖然地理位置與上杉家接鄰，但此時如果能夠暫與之結盟，便可以確保安全不會遭遇到立即的危險。然後，增加國家的收入，並增強軍備能力，依能登、加賀的順序逐步占領。之後，雖然應該攻向北陸，但亦可以視實際狀況，打破同盟的關係，進攻越後。雖然看起來飛驒地方也許較易攻略，但因為由於這個地區陷於激戰區，所以還是先不要妄動較為保險。

あさいながまさ

淺井長政 近江

武将 6名

滅絕強豪取得家臣

推薦度 ★★

雖然淺井家屬於近江的豪族，但長政的祖父・亮政那一代的時候，從北近江守護・京極家的手裡奪取領地，而成為戰國大名。雖然一時陷入短暫的混亂，但因受到朝倉家的支援而得以迅速回復勢力。　雖然近江的地理位置與6個國家相接壤，但由於與朝倉、六角為同盟的關係，加上與足利亦為友好的狀態。所以第一目標以美濃的齊藤家為攻擊對象。玩家可以先等待其當主・義龍死後，再趁機拔擢其家臣後，舉兵入侵。　接著在攻入尾張後，如果可以將織田家優秀家臣拔擢為屬下的話，對以後的戰略會有很大的幫助。如果無法順利打敗織田家，亦可以先占領伊勢志摩。

あさくらよしかげ
朝倉義景　越前

武将 6名

明智光秀一定得招攬爲家臣

推薦度 ★★

雖然朝倉家為越前守護代的門第，但是在應仁之亂時，由於守護·斯波家的力量被大幅削弱，所以趁此機會，得以支配越前一國。雖然越前較為富裕，但以其當主為首，其家臣都相當貧弱為其最大的難點。首先，玩家得提前攻打加賀，滅絕本願寺，將下間賴廉等一干人招攬為家臣。另外，因為在1566年明智光秀會以未發現的武將出現，一定要將他納入臣下。之後在占領了能登、丹後若狹等地之後，便可以穩固北陸的地盤。如此一來，便可以近江·丹後若狹附近進行近畿中央。

ろっかくよしかた
六角義賢　伊賀

武将 5名

以長遠的眼光來考慮戰略

推薦度 ★★

六角家是屬於近江源氏佐佐木家的後裔，在史實裡的記載為南近江的守護。義賢當時為了保護從京城一路被追殺的將軍·義輝，目的就是想要讓將軍能夠東山再起。但是由於新興的淺井家勢力的抬頭，使得力量漸形式微。其地理位置上與之連接共有3個國家，其中更與近江的淺井家有同盟的關係，而和山城足利家的友好度亦很高。雖然，首要的攻擊目標應當就屬伊勢志摩，但是如果占領此地，便會與尾張的織田家相連，反而會使自己陷入危險裡。因為本身沒有戰鬥力高的家臣，所以在延攬優秀武將前，還是以持續的「開發」為其主要的任務培養實力，實為上策。

きたばたけとものり
北畠具教　伊勢志摩



戰略視織田家的動向作調整

推薦度 ★★

北田家為公家的家系，為南北朝時�，於南朝方奮鬥的北田顯家後代子孫。後來與幕府達成各解而當上了伊勢國司，具教便趁此時削弱周邊豪族而擴大本身的力量。　在遊戲裡，與其鄰國的織田家是最大的麻煩。最好是一邊實行「開發」，同時仔細觀察織田家的一舉一動。當織田家舉兵攻美濃等地方時，則為最佳時機。而期間亦一方面對武力薄弱的尾張發動攻擊，將捕獲的優秀家臣招攬成自己的屬下。因為具教與北田政成的「戰鬥」力都達到70左右，所以只要雙方的兵力有差距，應該就一定可以獲勝。然後，再從伊賀·近江向近畿中央前進。

すずきさだゆう

鈴木佐大夫 紀伊

武将 4名

在伊勢志摩開創新天地

推薦度 ★★

鈴木家為一群所謂雜賀眾的傭兵集團的頭目，並且擅長使用鐵砲。而他們之中亦有許多人是支持一向門徒、本願寺，所以是信長與秀吉等的眼中釘。 遊戲裡的鈴木家，並4名武將裡有3名屬於鐵砲部隊，例如鈴木重秀就是名將之一。但是，來到了這個國力超爛的紀伊，說不定還沒有發揮實力，便已壯志未酬身先卒了。 玩家必需馬上集全部的兵力揮兵攻入北田家的伊勢志摩，以那裡作為新的根據地。在伊勢志摩裡，雖然說織田家的進攻威力十分驚人，但是如能將所有的兵力集結在佐大夫與重秀身上，則會形成一股龐大的防禦力。之後，再一邊進行「開發」與「取立（招攬）」的工作，等待擴張勢力的好機會。

あしかがよしてる

足利義輝 山城

武将 5名

重視同盟戰略

推薦度 ★★

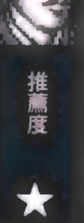
在應介之亂以後，將軍的權力大幅縮減，實權則操之在於管領．細川家或是有力大名所掌握。而其中第13代將軍．義輝雖然努力要重振以前的權威，但最後還是被松永久秀所打敗。 在遊戲裡的足利家，大部分都與其它大名的「友好度」都很高，使得「同盟」的締結非常容易。不過，因為與鄰國三好家的「友好度」甚低，所以只好將三好家定為最先攻擊的目標。 首先，延攬大和城主．松永久秀後，再揮兵攻下城池。然後，累積了山城與大和的兵力後，繼續攻向攝津和泉。最後，先放過三好不要趕盡殺絕，而以進攻畿內為優先考量。

はたのひではる

波多野秀治 丹波

武将 4名

前往日本海遠避三好家的勢力



推薦度 ★

波多野家雖然是丹波的豪族，但在應仁之亂以後，便轉到管領的細川家裡。雖然有一段時間亦是細川家中的有力者，但後來由於三好長慶勢力的抬頭，主家力量漸漸式微，而波多野家亦致力於丹波的統制。 除了國力衰弱之外，而且家臣大都屬於無法依賴的弱勢小大名的典型，但是在日本海側的國家裡卻擁有許多相同等級的大名。 第一攻擊目標為丹後若狹的一色家。接著就輪到因幡但馬的山名家，之後便要努力來提升這3國的國力。說起來雖然簡單，但實際上要拿下這兩國得費相當大的功夫。看來，想要與三好家做全面對決還差得遠呢。

いっしきよしみち

一色義道 丹後若狭

武将 5名

推薦度 ★

奪取富裕的國家・越前

一色家屬於足利家的後裔，在幕府裡，具有次於三管領家，居四職家地位的名門。隨著幕府的權威逐漸消減，一色家的權力亦同樣不可與同日相比。在遊戲裡雖然是屬於弱小大名，但是由於其周圍並沒有強豪環伺，具有優良的地理位置，所以不會出現立即遭到進攻的危險。不過，話雖如此，如果只是守住丹後若狹這個小國，想必國家亦沒有任何的未來。雖然玩家可以揮軍攻入因幡但馬或是丹波的地方，但由於這兩國的國力都是低的可憐，所以即使攻下亦不會有什麼利益，等於是白打了一戰。所以最初還是以國力富裕的越前國為攻擊的目標。之後，再以越前國為根據地，便可以提高國力，然後再觀察其它國家的動向，往下一個目標前進。

やまなとよくに

山名豊国 因幡但馬

武将 5名

推薦度 ★

制服尼子、連合毛利

山名家與一色家相同都具有足利幕府的四職地位，曾有一段時間裡統制中國大部分地區。但是在應仁之亂以後，漸漸失去其勢力，其範圍僅止於因幡但馬一帶。即使在遊戲裡其地理位置的不利因素，使得陷入危機裡。雖然其鄰國亦不乏有類似波多野家、一色家等弱小的大名，但就是由於國力太弱，所以即使佔領，亦不會發揮多大的效果。所以最初的目標就放在富裕的出雲伯耆的尼子家吧。如果在開始後，就馬上發動戰爭攻入城池，勝算應該會較大。　在取得了出雲伯耆後，雖然便會與強豪・毛利家相鄰，但此時如果能夠贈與一些「貢物」以達到「同盟」的目的後，便可以努力在國內努力實行「開發」，整軍待發。

あかまつよしすけ

赤松義祐 播磨

武将 5名

推薦度 ★

渡過四國養精蓄銳

赤松家是活躍於南朝時代的豪族，在足利幕府裡亦達到四職的地位。但是，由於生處戰國時代的顛沛流離，最後仍得步上家道中落的後塵。　播磨的地理位置與5個國家相接連，而其中3國為三好家的領地。在最初與三好家保持友好的關係時，趁機攻占三備的宇喜多家，以增加領土與家臣的人數。　接著渡海到了四國，背叛三好家讚岐攻入，以統一四國為目標。但是，由於赤松家裡沒有所謂戰鬥力高的武將，所以在攻打長宗我部家之前，一定得預先確保「戰鬥」力高的武將。而這也是延續生存的必要條件。

あまごはるひさ

尼子晴久 出雲伯耆

武将 6名



推薦度 ★★

晴久之死爲首度的難關

尼子家雖擔任出雲守護代，但在晴久的祖父．經久那一代時，勢力逐漸擴展，最遠曾到達山陽等地區。但是，在經久死後，其勢力便開始沒落，而在與毛利元就的抗爭中，亦節節敗退。　在遊戲裡，當主．晴久的壽命太短為其最大的致命傷。晴久死後，玩家得馬上對名將．山中鹿之介給予「褒獎」，以回復其「忠誠」度。　最初的攻略目標還是擺在毛利家。玩家得在對手累積戰力前，便將他消滅，以免夜長夢多。接著從緊靠西邊的石見開始攻擊，依序將其占領。如能成功，便可以架構出大勢力，更接近天下統一的目標了。

うきたなおいえ

宇喜多直家 三備

武将 6名



推薦度 ★★

制服四國挑戰毛利家

宇喜多直家的祖父．能家，原侍奉於備前的豪族．浦上家，但由於同僚的謀略，迫使他自盡。之後，直家繼續繼承家業，數年後，直家報了祖父之仇後，利用謀略使勢力更為擴大，最後終於消滅了浦上家。　遊戲裡的宇喜多家中，可以依賴的就只有直家一人而已。簡直無法與鄰國毛利家相抗衡。所以玩家得改變戰略，先朝實力較弱的四國下手，較為有利。　在四國雖然有長宗我部家的強敵，但與毛利家之戰比起來，還是輕鬆了不少。如能完成四國統一，接著就將全部力量集中對毛利家全面大反攻，以完成國的霸者的心願。

こうのみちのぶ

河野通宣 伊予

武将 4名



推薦度 ★



抱著誓死如歸的精神，與土佐背水一戰

河野家率領著伊予水軍，從以前便一直活躍於伊予境內，到了室町時代，成為擔任伊予守護的門第。然而，後來可能由於家中的騷亂或是遭到周邊勢力的壓迫，其力量便漸漸式微。　在遊戲裡，其地理位置處於上鄰毛利、下接長宗我部等強豪的環伺，而且又陷於其家臣，都是一些無法依賴的困境。　此時只能倚靠天命之助，從先攻擊弱小大名「開始後，馬上傾全部的兵力發動攻擊」的模式，來作戰。目標為土佐的長宗我部家。作戰成功後，便將根據地移師至土佐，努力提升國力，並累積兵力後，朝四國統一的目標前進。

劇情2　1582年　信長的野望



編號	國	大名
1	越後	上杉景勝
2	上野	北条氏政
3	武蔵	北条氏政
4	安房	里見義頼
5	信濃	武田勝頼
6	甲斐	武田勝頼
7	相模	北条氏政
8	伊豆	北条氏政
9	駿河	武田勝頼
10	遠江	德川家康
11	能登	織田信長
12	越中	織田信長
13	飛驒	織田信長
14	加賀	織田信長
15	越前	織田信長
16	美濃	織田信長
17	尾張	織田信長
18	三河	德川家康
19	近江	織田信長
20	伊賀	織田信長
21	伊勢志摩	織田信長
22	山城	織田信長
23	大和	織田信長
24	紀伊	鈴木佐大夫
25	摂津和泉	織田信長
26	丹波	織田信長
27	丹後若狭	織田信長
28	因幡但馬	織田信長
29	播磨	織田信長
30	出雲伯耆	毛利輝元
31	三備	毛利輝元
32	石見	毛利輝元
33	安芸	毛利輝元
34	周防長門	毛利輝元
35	讃岐	長宗我部元親
36	阿波	長宗我部元親
37	伊予	河野通直
38	土佐	長宗我部元親

信長的「野望」，撼動了天下

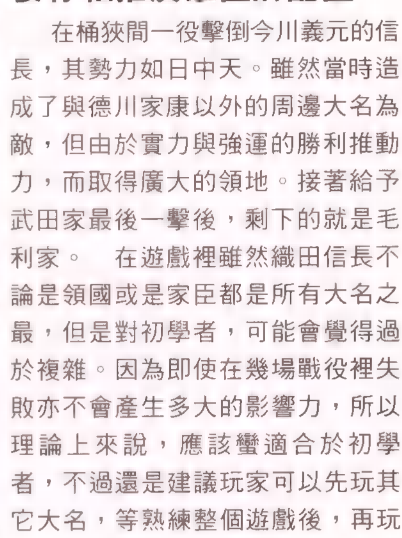
在壓制了美濃取得了岐阜一帶新根據地的織田信長，保護足利義上洛，使義昭得以順利就任１５代足幕府將軍。然而，後來由於信長無視於將軍的權力，於是義昭便聯合武田、淺井、朝倉、木願寺的勢力，而佈局出「信長包圍網」的圍堵政策。　為了對付這個圍堵戰術，信長於姐川一役裡擊敗了由淺井與朝倉的連合大軍，數年後，更進一步將兩家給予消滅。另一方面將義昭從京城放逐，使得足利幕府的名號成為歷史的過往雲煙了。接著在長篠的合戰裡，更大破了武田騎馬軍團，隨即降伏長年持續抵抗的石山本願寺。　到了１５８２年，信長佔據近畿・中部・北陸的廣大版土，被認為完成天下統一的日子那是遲早的事。但是，他的野望卻意迅速地面臨瓦解。

あだのぶなが

織田信長

近江、能登、越中、飛騨、加賀、越前、美濃、尾張、伊賀、伊勢志摩、山城、大和、摂津和泉、丹波、丹後若狭、因幡但馬、播磨

武将 90名



推薦度 ★★★

要仔細推演家臣的配置

在桶狹間一役擊倒今川義元的信長，其勢力如日中天。雖然當時造成了與德川家康以外的周邊大名為敵，但由於實力與強運的勝利推動力，而取得廣大的領地。接著給予武田家最後一擊後，剩下的就是毛利家。　在遊戲裡雖然織田信長不論是領國或是家臣都是所有大名之最，但是對初學者，可能會覺得過於複雜。因為即使在幾場戰役裡失敗亦不會產生多大的影響力，所以理論上來說，應該蠻適合於初學者，不過還是建議玩家可以先玩其它大名，等熟練整個遊戲後，再玩織田信長應該會比較得心應手，而且可以體驗到更為不同的感覺。在最初幾個月裡，可以先調查各國的武將，將「戰鬥」力高的武將，調動至前線國家，專門負責戰爭的工作、而「政治」力高的武將，則將之集結於「石高（俸祿）」與「町」多的國家，專門從事「開發」的工作。雖然信長領國位於近江一帶，但是並沒有需要親自領軍出戰的必要。可以將之移動到「文化度」高的山城或是攝津和泉，從事「教育」有關的工作亦是不錯的作法。

たけだかつより

武田勝頼

甲斐、信濃、駿河

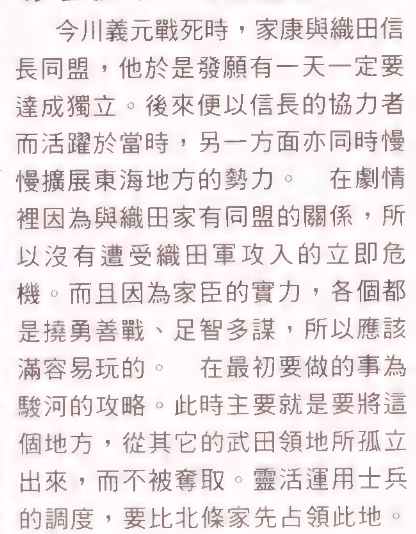
武将 18名



推薦度 ★★

割捨駿河地區守護信濃

信玄死後，武田家的田男・勝賴雖然繼承了家業，但勝賴與舊臣之間，卻缺乏一種信賴感。又在此時，於長篠合戰裡，武田軍戰敗於織田・德川連合軍，結果導致了失去許多優秀的家臣的殘痛損失。在劇情2開始時，在史實記載裡正是武田家慘遭滅亡前的時刻。的確此時，武田家的實力，已無法與信玄的極盛時代相比，但是國內還是不乏一些諸如真田昌幸・幸村等，值得倚賴的家臣。所以如果能集中戰力，便可以具有防禦織田進擊的力量。　問題是，駿河其地理位置沒有與其它國家接連。如此繼續下去，很可能會被德川或是北條給奪取。因此，玩家得集結全部的兵力駿河攻向遠江，如能順利佔領，便將所有的武將與金錢・米糧移往信濃。如此便達成了將兵力往信濃集中的目的，但是，就得割捨駿河或是遠江地方。　如期，便可以使信濃的戰力大幅提昇，應該就可以應付織田的進攻。接著便開始延攬織田的家臣，注入力量努力於甲斐實行「開發」，一定會出現勝利的一天。



とくがわいえやす

徳川家康 遠江、三河

武将 11 名

推薦度 ★★

奪取駿河，穩固基盤

今川義元戰死時，家康與織田信長同盟，他於是發願有一天一定要達成獨立。後來便以信長的協力者而活躍於當時，另一方面亦同時慢慢擴展東海地方的勢力。　在劇情裡因為與織田家有同盟的關係，所以沒有遭受織田軍攻入的立即危機。而且因為家臣的實力，各個都是撓勇善戰、足智多謀，所以應該滿容易玩的。　在最初要做的事為駿河的攻略。此時主要就是要將這個地方，從其它的武田領地所孤立出來，而不被奪取。靈活運用士兵的調度，要比北條家先占領此地。接著，就如「叫之前一直等待時機的杜鵑鳥」。一方面從鄰國裡延攬一些「忠誠」度低的武將，另一方面在國內進行「開發」的工作以增加收入，以達到增強軍備的目的。如此一來等到實力明顯提升後，便可以開始展開真正的攻擊。玩家亦可以大膽東進與信長進行直接對抗，因為與信長斷絕關係後，便可以進出近畿一帶。而只要能夠佔領前線一帶的國家，說不家內側的國家其兵力都不會太強。

ほうじょううじまさ

北条氏政 相模、上野、武蔵、伊豆

武将 24 名



推薦度 ★★★

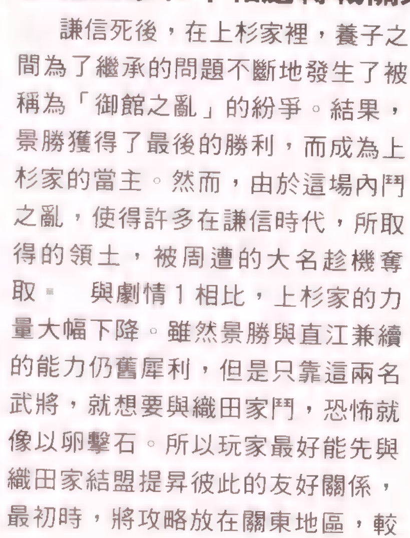
家臣的充實爲最重要的課題

北條家到了氏政這一代，亦仍然保持相當高的實力，因為北條家趁上杉家的騷動之便，取得了上野的領土等，一直都很順利地延伸其勢力範圍。但是，一旦獨佔了關東一帶後，中央的動作便趨於平緩，就是所謂的「偏安」的心理。　與劇情１相比，沒有北條氏康．綱成，對於北條家的處境極為不利。雖然說當主．氏政的能力已有所提昇，但仍無法及於這兩位，軍事方面雖然有風魔小太郎的助力，但因為行動力低的原故，所以無法進行連戰。所以玩家能否從別的國家延攬到有利的家臣，為是否能夠順利擴張版圖的關鍵點。　即使在此劇情裡，亦要儘快攻略安房。在占領了此地後，如能再攻下甲斐一地，便可以使武藏保有安全地帶。接著可以放慢腳步暫時中斷軍事行動，努力於累積實力，固守所取得的僵域。然後，一方面觀察各大名的行動，並且不斷延攬有力的家臣。如此，等到家臣團的實力提昇到一定水準後，便開始攻擊越後、信濃等地，最後再集結所有的兵力與織田軍團展開全面對決。

うえすぎかげかつ

上杉景勝 臣 越後

武将 8名



與織田家和平相處轉戰關東

推薦度 ★★

謙信死後，在上杉家裡，養子之間為了繼承的問題不斷地發生了被稱為「御館之亂」的紛爭。結果，景勝獲得了最後的勝利，而成為上杉家的當主。然而，由於這場內鬥之亂，使得許多在謙信時代，所取得的領土，被周遭的大名趁機奪取。 與劇情1相比，上杉家的力量大幅下降。雖然景勝與直江兼續的能力仍舊犀利，但是只靠這兩名武將，就想要與織田家鬥，恐怖就像以卵擊石。所以玩家最好能先與織田家結盟提昇彼此的友好關係，最初時，將攻略放在關東地區，較為有利。說不家還可與武田家結盟後，由於北條家的家臣素質會大幅削弱，所以此時想要制霸關東地區，就不會太難了。 如能順利將關東地區拿到手，得先放慢腳步，專心致力於「開發」與「延攬」的工作，以集結力量來對抗織田軍。在進攻的時機，則除了要觀察織田家的動向之外，玩家亦可採取從越中沿著日本海進攻，攻入近畿地區，將織田領土分斷為東西兩邊，分散其實力的大膽戰術。而此戰術的成功與否，則得視玩家的功力。

さとみよしより

里見義頼 □ 安房



突破重重的苦難

推薦度 ★

里見家從義堯那一代開始，就秉持著反北條家的一貫立場。單從國力來看，里見家的實力在北條家之下，但他們憑藉著優異的水軍，靈活的外交策略，反而仍能穩守領域，並積極地挑戰北條家的政權。然而義堯死後，雖然義頼之兄．義弘繼續繼位，但4年後便又猝死。雖然義弘其下有一名幼子可以繼任，但後由於義頼取得政權將其幼子排除，自己繼任當主的座位。表面看起來雖然與劇情1幾乎相同，但是家臣裡少了里見一族的助力，所以能力值大幅下降。唯一有機會，只能趁北條家同樣亦發生了家臣能力削弱的時候。 攻略的方法與劇情1一樣，沒有多大的改變。就是一方面增加安房的財力，並增加其士兵數量後，就靜待武藏進攻的機會。 安房的武將裡，正木義俊與正木源七郎幾乎沒有什麼作用，實際上實行「開發」等的指令，還是得倚靠義頼與正木頼忠2名武將。雖然可以想像得出來，選擇里見家簡直使自己陷入泥沼裡，但是只要玩家能夠攻入武藏後，相信就能苦盡甘來。

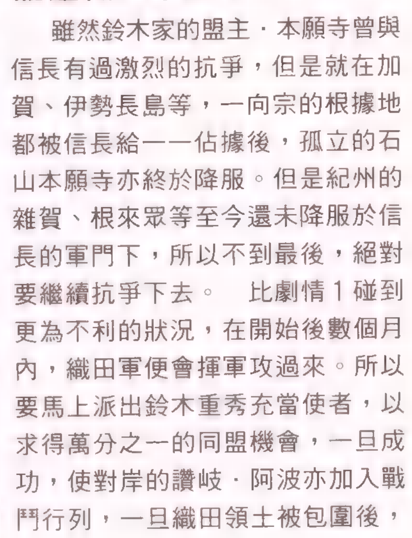


すずきさだゆう

鈴木佐大夫 紀伊

武将 4名

擺逃織田軍的手中



雖然鈴木家的盟主·本願寺曾與信長有過激烈的抗爭，但是就在加賀、伊勢長島等，一向宗的根據地都被信長給一一佔據後，孤立的石山本願寺亦終於降服。但是紀州的雜賀、根來眾等至今還未降服於信長的軍門下，所以不到最後，絕對要繼續抗爭下去。　比劇情 1 碰到更為不利的狀況，在開始後數個月內，織田軍便會揮軍攻過來。所以要馬上派出鈴木重秀充當使者，以求得萬分之一的同盟機會，一旦成功，使對岸的讚岐·阿波亦加入戰鬥行列，一旦織田領土被包圍後，便有脫身的可能。　同樣，雖然亦只有稍許的機會，玩家可以向四國方向尋求新天地。先攻佔阿波，在之後的數個月內再度攻向土佐。由於土佐比紀伊更為富裕，如能取得紀伊與阿波的金錢·米糧，應該就能應付資金一時的短缺。　雖然里見家與河野家同時屬於弱小國，但武將的素質卻有很大的差距，所以如能取得這兩個地方，說不定會有一番新作為。

推薦度 ★

こうのみちなお

河野通直 伊予

武将 4名

攻向土佐爲生存的關鍵



推薦度 ★

在河野家繼續內爭不斷，許多有力的家臣紛紛流投靠毛利家。而羽柴秀吉亦取得信長取得權力，而受到其屬下小早川隆景的謀略，使得河野家走向滅亡的道路。　現在所遇到的狀況比劇情 1 的更為惡劣。由於國境的地理位置與毛利、長宗我部兩大國相鄰，受到哪一國的攻擊，這都只是時間遲早的問題。在這種惡劣的條件裡，想要繼續殘存，恐怖是很困難的一件事，但是如果能與毛利早日結盟，應該就會有一些喘息的機會。接著，集中力量與長宗我部家對決，爭取四國的地盤。另外，當織田軍攻佔阿波時，長宗我部亦會從土佐出兵攻擊，此時就是從後夾擊的最佳時機。　再者，玩家亦可以在一開始捨去伊予而進攻土佐，在這裡可以得到許多的敵將並且累積金錢·米糧。此時，雖然通直會親自出陣，但是只有一個部隊想要取得勝利恐不是一件易事，即使士兵數量很少亦無妨，所以最好可以再派出另一支部隊較有勝算。

もうりてるもと

毛利輝元



安芸、出雲伯耆、三備、石見、周防長門

武将 26名

打倒・織田家的最右翼

推薦度 ★★★

由於毛利家的長男・隆元早死，所以在元就死後，其孫・輝元繼承，以叔父吉川元春、小早川隆景輔佐。　在遊戲裡其領國數量，僅次於織田家，而且其5個領地裡的石見、周防長門並沒有會受到鄰國入侵的危險。雖然其武將亦在元就、隆元時相繼去世，但繼承的現任當主・輝元，實力更是有過之而無不及。雖然織田軍的實力強大，但毛利家可以說是打倒織田勢力最有可能的選擇之一。　不過話雖如此，在開始時還是得避免與織田軍有正面的衝突，最好先前安藝攻入伊予，先取得四國之地再說。如此一來不但可以增強戰力，而且還開了一條進攻紀伊與攝津和泉的最佳路線。　雖然織田領地裡，屬於前線國的士兵數量極為龐大，但是如果可以攻破其前線領地，其它領地的防禦力都很弱。玩家得確實掌握織田領各國的情報，以擬定出進攻路線。

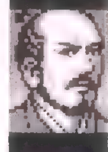
ちょうそかべもとちか

長宗我部元親

土佐、阿波、讚岐

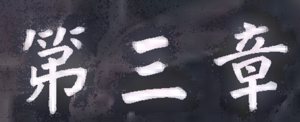
武将 16名

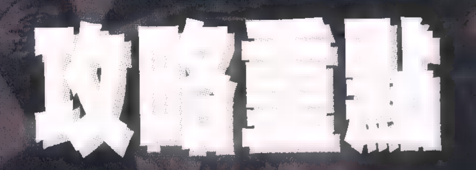
四國統一後，要確保人材



推薦度 ★★

完成了土佐統一的長宗我部家，之後，亦一路順利地不斷擴張其版圖。阿波・讚岐的三好家亦在長慶死後，便元氣大失，在元親的武功戰略下，幾乎沒有招架的餘地。所以，在四國所剩下的敵人就只有伊予的河野家。　在遊戲裡讚岐、阿波2國的領土，雖然與織田家接壤，但織田不會馬上攻入。總之，玩家第一優先就是擊倒伊予的河野家，完成四國地區的統一。因為可以土佐傾全兵力攻擊伊予，所以如果將士兵集中在元親與長宗我部信親，出陣的話，應該就可以在最初的幾月內便占領伊予。　之後，就是要固守各所領的守備，努力增強國力。因為對於長宗我部家而言，稱得上是戰爭的名將，就只有元親與香宗我部親泰兩人而已，所以玩家得適時延攬一些有力的人材。如此經過了數年後，勢力圖應該便會有所變化。到底是要攻打與毛利家結為同盟的織田軍，或是先滅掉毛利取得中國地方，則要依當時的狀況來判斷。





北條家　風魔小太郎



織田家　瀧川一益



德川家　服部半藏



這些都是熟知戰場裡的狡詐虛實的一面，統率忍者進行各種行動，而本身亦是忍者出身的武將們。

不論是什麼時候，哪一個家臣，發出哪一種命令？如果能掌握住底下所介紹的這些要點，就具備了完成天下統一，大名的條件。接著就是有關戰略，戰爭指令的詳細解說。

戰略指令

戰略指令分為主要指令與次要指令2段式所構成。底下就為大家解說實行這些的重點。

移動〈いどう〉

武将〈ぶしょう〉 行動力：20

●選擇後任城主

當移動城主或是大名時，得決定後任的城主。儘可能選擇「忠誠」度高的武將。另外，領土與他國鄰接的國家，則最好選擇行動力10以上，士兵數量多的武將。順便一提，如果移動全員，則領土會變成空白地，所以要記得最少要留下1名。

金・米〈きん・こめ〉 行動力：20～30

●將金錢與米糧運往較遠的國家

即使利用「移動」亦可以將金錢・米糧與武將一起運送，甚至還可以運送到與我方領土沒有接鄰的遠方國家。不過，此時的行動力得累積到30才可。　由於這與武將的能力值沒有任何關係，所以玩家可以指派一些能力值差的武將來實行。

開発〈かいはつ〉

●開發度愈高需要花費更多的錢

實行時使用金錢的最大值，會隨著與各個「開發」指令相關連的資料的上昇，而提高所花費的金錢。想要使開發度提昇到最大必需要花費相當大的金額與時間。

●利用數位武將實行時

這個指令可以由數位武將同時實行。此時金額的最大值，則為一個人實行時的最大值×人數。另外，當由數位武將實行時，對開發度有影響的「政治」力，是以各武將的平均值來計算。因為，如果實行中摻雜一些能力值較低的武將時，便會拉下平均值，使效果下降，所以玩家在選擇擔當的武將時，要特別注意。

●人民的忠誠度亦會上昇

「築城」以外的「開發」指令，在實行時，「民忠（人民的忠誠度）」亦會稍微提昇。　雖然要提升「民忠」亦可以利用在3月與9月時降低稅率的方法，但是卻會導致減低收入的結果。所以如果是「民忠」度不是太低的國家，與其實施降稅的措施，不如利用「開發」來提昇忠誠度較佳。　不過，當「石高（俸祿）」、「治水度」、「町」達到最大值時，與其對應「開發」的指令便無法再實行。此時，玩家想要提升「民忠」度，就只能利用下降稅率的方法了。

開墾〈かいこん〉 行動力：50

●治水度低下的理由

實行時雖然「石高（俸祿）」會上昇，但相反的「治水度」則會下降。這是因為，「治水度」的數值，是依全部農地比照具有多少治水能力的比值所產生的。所以當實行「開墾」時，會增加許多尚未實行治水的農地，因此這個時候「治水度」便會開始下降。

治水工事 〈ちすいこうじ〉

行動力：50

●與「開墾」交互實行

「治水度」在「石高」低時較易上昇。如果只是一昧實行「開墾」，則只有「石高」能上昇，最後，即使使用「治水工事」其「治水度」亦很難上昇。所以「開墾」與「治水工事」盡可能交互使用，使「治水度」經常保持在一定的程度。

町投資 〈まちとうし〉

行動力：50

●「文化度」在中途會停止

雖然使「町」的數值上昇，為增加金錢收入第一的目的，但玩家亦可以藉由提昇「交化度」來增強效果。　但是，當「町」的數值到達最大值９９９，「町投資」的效果便會消失，此時即使「文化度」會沒有到達９９９時，「文化度」會直接停止而不會再上昇。如果已經到了這種程度，玩家就只好放棄了。

1585ねん　9がつ　あき
織田領
22こく　山城
こめ1.2ぶき5.9きんり8.1
織田信長

きん	89	たみちゅう	100
こめ	427	じんこう	4457
こくだか	539	しろ	126
ちすいど	92	へいし	142
まち	999	ぶしょう	5
ぶんかど	437	しゃっきん	476

こうかはありませんでした

如果「町投資」的效果消失後，則「文化度」便不會再上昇。此時不管怎樣都無法使「文化度」達到最大值。

築城 〈ちくじょう〉

行動力：50

●與其守勢不如以攻爲主

這是為了提昇「城（城防禦度）」的指令。「城防禦度」則是指野戰城的地形效果，例如包圍戰的城垣與箭樓的地形效果，都會影響到城門的防禦度。　但是，實際上如果「城防禦度」不是太低的話，就沒有實行的必要。與其花費時間去提昇「城防禦度」，不如將時間用來占領其它的國家，來防止本國避免被他國佔領較為有利。

取引〈とりひき〉

●不用太在意現在的行情

商人經常往來於山城・攝津和泉以外的國家，因此如果商人不在時，有些事情便無法實行。　由於「米」、「武器」的價格有一定的行情，所在如果在行情高時，買進的話則會造成我方的損失。但是，由於無法預測商人什麼時候會來，所以還是不要太在意免得花太多時間。

米買い・米売り 〈こめかい・こめうり〉

行動力：40

●利用行情不同的價差，來累積財富

並不只是金錢或是米糧不足時才進行買賣，玩家要能在行情低時買進，而市場價格上揚時賣出以賺取其中的差額。當市場行情在１．０以下時便可以進行買米，而１．５以上則應該就是賣出的好時機。特別是在引起「大凶作」時，市場行情約在２．５左右。雖然此時會使米收入減低，不過有時候亦會是絕佳賺錢的好鐖會。

武器購入 〈ぶきこうにゅう〉

行動力：40

●如果沒有金錢就不必要

雖然有「武裝度」上昇的指令，但是得花費的金錢很高為其缺點之一。所以當遇到金錢缺乏時，便沒有實行的必要。

●注意不要使「武裝度」值下降

即使購入武器，玩家如果實行「徵兵」來增加士兵，或是利用「再編成」而混合了「武裝度」低的武將與士兵，則會造成

「武裝度」的下降。 因為「再編成」裡只有「武裝度」高的武將才能實行，所以玩家最好只利用「徵兵」來慢慢增加，並且要注意不要使「武裝度」過度降低。

借金 〈しゃっきん〉
行動力：40

●一定要有把握能夠還錢

雖然在「町」較低的國家，由於金錢收入較少，常常會造成金錢不足的情況，但此時玩家最好不要實行借金較佳。因為一方面可以借到的金額不高，而且也許無法在３月時如期償還。　而如果在「町」具有某一程度時，則可以趁利息低（約０．１）時，實行借金，而最好的理財方式，就是將這筆款項用在「町投資」上，來加以運用。另外，此一指令只有在本國內才可以實行。

返済 〈へんさい〉
必要行動力：0

●利息不會變低

利用「借金」所借貸的金額，只要３月一到便會自動還錢，而這個指令就是在時間到之前，想要提早還錢時使用。不過，因為即使提早還錢也不會出現任何的好處，所以沒有必要特別去實行這個指令。

情報〈じょうほう〉

各国のようす 〈かっこくのようす〉
行動力：0～30

●應該不太會失敗

當看自己領國時，雖然不需要花費行動力，但是如果是看其他的大名之國家時，則需要花費金錢５，其中如果是與其領土相鄰的國家，則需要行動力２０，而其以外的國家則需要使用行動力３０。　至於能否順利取得他國的情報，則要視武將的「政治」力與「野望」度，不過，實際上即使是派出能力值不高的武將，亦甚少失敗。所以可以派出一些具有多餘行動力的武將來實行。

武将一覧 〈ぶしょういちらん〉
行動力：0

●在一開始時，便使用此指令

玩家應該在一開始便實行這個指令。因為一方面可以確認武將的能力，而且更可以作為決定指令的實行。另外，亦不要忘了看各個武將的「忠誠」度。

領地一覧 〈りょうちいちらん〉
行動力：0

●在３月．９月時進行確認

一到了３月．９月收入的季節時，由於各國的金錢與米糧的數量會有所變化，所以如果所屬領地的數量一旦增加，就一定要作確認的動作。如此玩家可以在第一次回合從此情報裡，得知哪一個國家金錢或是米糧不足，而提早下達命令由其它的國家輸送補給。

友好関係 〈ゆうこうかんけい〉
行動力：0

●外交戰略的依據

這也是玩家在一開始就得看的情報。要隨時確認是否有「友好度」太低的大名，或是否有值得「同盟」或是「婚姻」的大名。可以利用此情報來確立外交計畫。

人事〈じんじ〉

捜索 〈そうさく〉
行動力：70

●成功率甚低

這個指令是搜索沒有被發現的武將，而將這些遺珠之憾延攬為家臣。不過，由於未發現的武將很少，所以成功率不高。順便一提，自８１以後的「武將資料一覽

表」裡，雖然有揭載未發現武將的出現國與出現年，但其中的出現國，有時候亦會發生武將移動到周圍國家的情況產生。

取立 〈とりたて〉 行動力：70

●浪人的武將

這是登用位於領國內浪人的武將，或是登用位其他大名家臣的指令，不過此指令只可以本國內實行。　浪人每個月都會移動於各國之間，玩家只要看了「武將一覽」，便可以清楚地了解，這個國家裡是否有浪人存在。在延攬浪人時，除了要給對方一筆金額，而實行武將的「政治」力或是大名的「魅力」，另外，對方與實行武將・大名之間的「相性」(隱藏數值)亦會產生一定的影響。所以即使讓優秀的武將擔任延攬的任務，亦會因彼此的「相性」互相排斥而產生失敗。

●盡量以「忠誠」度低的武將爲目標

在延攬其他大名的家臣時，對方的「忠誠」度為成功的關鍵處。例如在戰爭中被捕獲，隨即登錄的武將，「忠誠」度多半都很低。所以玩家不妨趁其他國家發生戰爭時，調查那些被勝方登用的武將其「忠誠」度的高低。

●容易背叛的武將

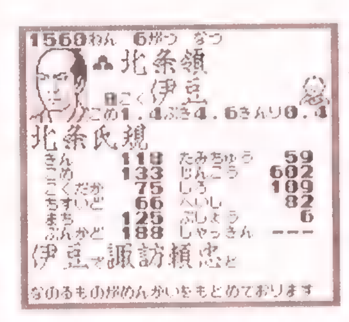
的要素，與實行「搜索」時同樣，都是實行武將的「政治」、與對方武將的「相性」是否吻合。另外，對於一些隱藏「義理」值較低的武將，延攬時也較容易。但相對的，這類型的武將通常都具有很容易發生叛變的缺點。

●金額要視軍師

實行時是否要使用金錢，玩家可以聽聽看軍師的建議後，再來決定。如果軍師不讚成，則最好取消重新一起，或是增加金額等。

●當滅亡其他大名時

當滅亡鄰近國家的大名時，正是實行「延攬」的最好機會。因為在大名家滅亡時，家臣不是被其它大名登用就是成為浪人。因為浪人絕大多數都會在鄰近國移動，視情況說不定還會自動走入玩家的領土內。



當玩家在選拔城主等時，亦可以同時下達「委任」即使不使用「搜索」或「延攬」，亦會有一些未發現的武將或是浪人志願成為家臣。

解任 〈かいにん〉 行動力：20

●解除家臣地位

當家臣過多時，可以實行此指令，來解除一些沒有用的家臣。　雖然說如果家臣數量不減少，則支付武將們的金錢亦會變少，但是只要不是太多，應該不會有多大的影響。所以應該沒有實行的必要。

ほうび 〈ほうび〉 行動力：20

●其效果依「相性」所決定

這個指令主要是作為提昇家臣的「忠誠」度。實際上，即使不實行這個指令，只要國內的金錢不要發生不足，家臣們的「忠誠」度便會自然地提升。　當實行「褒獎」時，「忠誠」度的上昇幅度，與所給予的金額或是隱藏「相性」的數值有關。「相性」雖然無法從畫面上得知，但如果是在延攬為家臣時，其「忠誠」度即不高的話，則可以知道其「相性」應該也是滿差的。

教育 〈きょういく〉
行動力：90

●培育軍師
這是使家臣的「政治」與「戰鬥」力提高的指令。而其條件除了要金３０之外，在同一國家裡，一定要有比實行武將他的能力值高出５的教育係的武將才可。　實行此指令，由於每次只能上昇一點，所以並不建議用在能力值低的武將身上。而是比較適合實行那些「軍師」(「政治」與「戰鬥」力的合計在１５０以上）的數值稍微不足的武將，較為有利。

●在「文化度」高的國家實行
實行此指令時的能力上昇度，是依實行國的「文化度」而產生影響。每１２０其上昇值為１。亦就是說，當「文化度」在１２０以上時為１、２４０以上時則為２、３６０以上則為３、而４８０以上時則增加至４。　所以適合實行「教育」值提升的場所，以「文化度」高的國家如山城或是攝津和泉等地。另外，玩家亦可利用「町投資」的方式，會比提昇「文化度」來得更有效果。

委任 〈いにん〉
行動力：0

●只委任安全的國家
這個指令就是指將國家交給城主自行運營。一旦實行「指令」的國家，就會自行進行各種措施。　如果當玩家統治了許多國家後，而且這個國家不會有遭受鄰國入侵的危機時，亦即是不是很重要的國家時，類似這種國家，則可以實行「委任」。　至於那些地理位置與其他大名相接鄰的國家，因為如果實行「委任」很容易會引起戰爭，所以最好不要實行「委任」，由玩家自行管理較為保險。

交替 〈こうたい〉
行動力：0

●如果城主的「忠誠」度下降
只可以在大名的領國內實行。雖然說實行此指令的機會不是很多，但是對於那些不知什麼原故，其「忠誠」度下降的武將，則可以實行此項指令。

外交〈がいこう〉

婚姻 〈こんいん〉
行動力：130

●取得姬妾成爲親戚
迎取其他大名的姬妾，來提昇「友好度」的指令。必需要滿足金５０、其「友好度」必需要在某一程度上，以及實行武將的「政治」或「魅力」值高的條件時，才比較容易成功。　雖然說一旦兩國達成「婚姻」的關係，便較難會發生戰爭，但相反地如果進攻彼此有婚姻關係的大名時，與全國其他大名（隱藏「義理」值）高的「友好度」會下降。此時當其他大名在提出「婚姻」的要求時，我方便要慎重的選擇。

同盟 〈どうめい〉
行動力：100

●即使同盟亦不可以大意
這是指兩國約定於一年內，不會互相攻打對方的指令。　雖然使「同盟」成功的條件與「婚姻」相同，但是如果被對方認為有機可乘，他還是馬上攻進來。所以玩家還是得隨時注意不要使大名或城主的行動力低於１０以下，或是發生米糧、士兵數量短缺的極端情形產生。

脅迫〈きょうはく〉

行動力：130

●只有勢力夠強，就能成功

此指令一旦成功，便可以不用發動戰爭奪取他國，並使對手的大名或家臣臣服於我方。雖然說是一個非常便利的指令，其成功率亦相當低。成功的條件在於對方大名與我方的勢力，必需要有一段相當大的差距。但是，如果是在對付信長或是信玄這一類有名的大名時，不管是彼此的勢力相差多少，都不可能成功。不過玩家可以試著對付一些因發生叛亂而獨立的大名。

貢物〈みつぎもの〉

行動力：80

●爲了要達到結爲同盟的目的

這是為了要提昇「友好度」的指令。雖然兩國的「友好度」高時，便比較不會引起戰爭，但如果目的不是為了要結成「同盟」，那就沒有實行的必要了。　這個指令的成功與否，在於與對手的「友好度」、以及充當使者的武將其「政治」與「野望」等。至於成功時「友好度」的上昇幅度，則要視所給予的金額來決定。

謀略〈ぼうりゃく〉

戦争工作〈せんそうこうさく〉

行動力：100

●故意引起戰爭

對要統治的國家時實行這項指令，使其攻打其他的國家。因為其結果能達到分散這個國家的戰力，以便取得我方趁機攻城的機會。　話雖如此，即使成功則會使與其大名的「友好度」下降，而且對於那些「友好度」高的大名，亦幾乎不會產生效果。　這個指令的成功與否，在於實行這項任務的武將他的「政治」與「野望」的數值。如果這些數值都比對手的大名來得高，便會增加成功的機率。

混乱〈こんらん〉

行動力：90

●以發生一揆爲目的

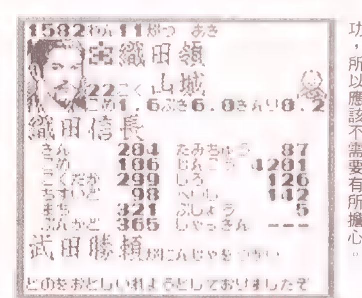
使國家發生一揆，來減低他國的金錢·米糧的指令。　但是由於實際的效果只會造成「民忠」度下降，所以即使成功，則不會一定就發生一揆。　指令的成功與否，在於實行武將的「政治」「野望」度，與對手國的城主他的能力值高低來決定。但是，對於「民忠」度高的國家，則通常不易成功，即使成功亦不太會發生一揆的情形。

暗殺〈あんさつ〉

行動力：100

●成功的機率微乎其微

這是殺害大名，以迫使下台的指令。因為一旦發生大名的替換，便會使家臣的「忠誠」度降低。如此一來，我方想要延攬對方的家臣，就會來得較為容易，而且發動叛亂的機率亦會增大。　但是成功率卻是相當低。這項指令的成功與否，在於實行武將的「政治」與對方大名的能力（總合値）有關。最好是針對那些以能力值低的武將作為大名的國家，較易成功。



雖然玩家的大名有時候亦會成為攻擊的目標，但是幾乎不會被暗殺成功，所以應該不需要有所擔心。

軍事〈ぐんじ〉

徵兵 〈ちょうへい〉
行動力：50

●在人口多的國家實行

所徵得士兵的人數，會依國家的「人口」、「民忠」、以及大名或是城主「魅力」而有所改變。基本上是以在「人口」多的國家實行，可以一次徵到的士兵人數較多。但是，玩家亦得注意，所徵得的兵數愈多，其「民忠」度下降愈大的問題。

●要注意其數值的下降

所徵得的士兵，其「文化度」愈高，「武裝度」愈高，而「文化度」「民忠」愈高，則其「訓練度」亦會增高。但是，實際上的數值都不高，而其被分配士兵的武將，其「武裝度」「訓練度」的數值亦會同時被拉下來。所以最好是將所徵得的士兵與武將的士兵數值作平均分配。

再編成 〈さいへんせい〉
行動力：20

●以數值高的角色

這是指重新分配各武將所配置士兵數量的指令。與「徵兵」不同，必需使用到這個國家的大名或是城主的行動力。　如果利用這個指令將各武將所配置的士兵重新分配，一樣可以達到與「徵兵」相同，將「武裝度」與「訓練度」不均化的效果。例如，如果將全部武將分配的士兵人數都為0時，則此時每一位武將的「武裝度」「訓練度」都會相同。此時如果有玩家不想其數值下降的武將，則可以只分配數值高的士兵。

訓練 〈くんれん〉
行動力：40

●「訓練度」爲勝敗的關鍵！

這是提昇「訓練度」的指令。　「訓練度」可以直接影響到，例如足輕隊「伏兵」的成功率或是伏兵時移動的成功率、在圍城戰時足輕隊或是鐵砲隊登城壁時的成功率。而想要有效地提昇這些行動，就一定要能實行「訓練」。

●沒什麼事做的武將

即使「訓練」時缺少金錢亦可以輕易實行的指令。實行武將的「戰鬥」值愈高所得到的效果愈大。當指派數位武將同時實行時，則會使「戰鬥」值平均化。話雖如此，如果沒有非常緊急，可以將此任務交給沒有什麼事做的武將來實行亦可。

戰爭 〈せんそう〉
行動力：40

●選擇出陣武將時

雖然可以出陣的武將最多可以達到10名，但是如果本身的部隊數不是很多，玩家最好還是將士兵集中在「戰鬥」力高的武將身上。另外，在派遣出陣武將時，亦要確認好部隊的屬性。不僅是騎馬隊，在圍城戰不可或缺的足輕隊最好亦要有。

●要注意總大將的行動力

除了大名自身出陣時以外，從出陣的武將選擇總大將時。儘可能選擇「戰鬥」力高，擁有士兵人數多的武將。　另外，儘可能選擇總大將的行動力高。在戰爭中獲勝後，取得國家後，總大將便會順利成章當上城主。此時，對於士兵人數減少的武將實行「再編成」，接著玩家再實行「人事」指令的「褒獎」新的家臣等。

戰略指令

戰爭的指令共分為野戰・圍城戰與依部隊種類等的差別而出現不同的指令。玩家一定要記住這其間的差別。

移動 〈いどう〉

●累積機動力進入

除了山岳或海以外，雖乎所有的地形，部隊最少都可以前進一格的距離，但是如果遇到前進圍城戰的城壁・崛・柵時，則需要機動力7。在進入這些地形時，就只能耐心等待幾個回合。另外，在遇到城壁・堀時，騎馬隊便無法進入，即使是足輕隊或是鐵砲隊，如果移動失敗則會回到原來的格數。

●出動夜襲

只有在野戰夜的回合裡，移動後便可以實行所謂「夜襲」的攻擊。因為可以實行攻擊的對手，只限於移動前不相接鄰的敵部隊，所以在前幾回合要先記位敵人的位置。　當移動時所剩的機動力為1時，便無法前進到任何地方，即使被問到「移動到哪裡？」。此時只可以實行「夜襲」。如果無法實行「夜襲」狀況，則可以利用B按鈕來結束。

攻擊 〈こうげき〉

●通常

部隊的功擊力依武將的「戰鬥」來決定，但部隊所在地形的「地形效果」亦會有所影響。特別是野戰之城、圍城戰時的護城河・城廓的「地形效果」，都會影響到「城防禦度」的變化，此數值如果上昇，則在位於此地形的部隊實力會變得更強。

●鐵砲

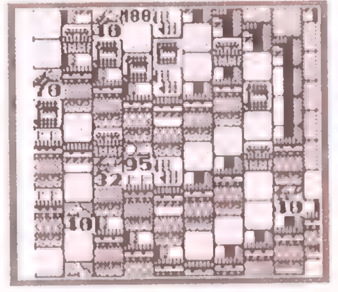
雖然攻擊力非常高，但如果利用鐵砲將敵部隊全滅，則武將亦會跟著死亡。而敵人裡如有鐵砲部隊，則玩家可以利用「夜襲」等，集中攻擊力事先將敵人的鐵砲消滅。

●突擊

因為士兵的損失非常快速，所以除非是在彼此士兵數量差距很大以外時，便沒有實行的必要。　實行此指令時，只要不要使彼此的士兵數量為0時，便可以穿越敵人，移動到反方向的格子裡。利用這個指令，對付城壁前的敵人，並使足輕隊實行「突擊」，便有可能出現一口氣登上城壁的秘技。

●伏兵

如果「伏兵」成功，在下一回合裡便只能移動一格。所以在敵人部隊接近時再實行較佳。要能順利實行則要有好的「訓練度」。



利用「突擊」突破敵部隊的技法，相當好用。另外，亦可以用來作為阻擋敵人去路的手段。

●毀門

當城門有2部隊時，便可以實行「毀門」的指令，以縮短打開城門的時間。當遇到有多個門的情形時，則要在一開始便確認，有沒有這類的城門。

奇襲 〈きしゅう〉

●伏兵時的攻擊法

伏兵時利用足輕隊的攻擊法。　雖然當敵部隊進入了有伏兵中的部隊的方格裡，便自動進行攻擊，但是亦可以由自己來控制攻擊的方式。因為會比通常攻擊的威力更大，所以可以積極地使用。

退却 〈たいきゃく〉

●鄰國

當敵人以壓倒性的兵力圍攻而來時，如果有可以退卻的國家，則可以不要花費無謂的戰爭，暫時退卻到較佳。如能成功退卻，則可以保有武將與士兵，不會遭到任何損失。有時候，如果發生了退卻失敗，雖然會有武將被敵人捕獲的情形，但是只要是是能力值高的武將，其失敗率多半很低。

●圍城

只有在野戰裡，守備方的城主位於城之上時才可以實行。　如果是「城防禦度」高，較易防守的城，則與其採野戰策略，不如利用圍城較為有利。

情報 〈じょうほう〉

●在戰爭前先進行調查

玩家得在發動進攻前，事先調查清楚敵人的情報，但是如果遇到忍者被敵人捕獲，無法取得情報時，則就只能利用此指令來進行調查。

伝令 〈でんれい〉

●密偵

因為是得花費金錢的指令，所以要實行得多準備一些錢。　在圍城戰時，當城內的敵部隊發生叛變時，可以利用「開門」從內側將門打開的秘技。不過，即使敵人叛變成功，亦有可能因為遭受到其它聞風而來的敵人攻擊，而在開門前便遭到消滅。如果是這樣就是代表作戰失敗。

●出陣

利用此指令的守備方的戰術。在圍城戰時，當攻擊方部隊進入城內時，便可以使部隊朝進攻方向出陣。此時所出陣的部隊士兵人數變少亦無妨，因為如果受到攻擊而全滅，亦可以從同樣的位置使部隊出陣，只要不要使攻擊方前進即可。利用這個方法可以達到拖延戰術的效果。　不過這個指令得在守備方國家具有許多武將，相對地損害亦會很大，而且當沒有退卻國家時可以試看看。

●開門

當攻擊方的足輕隊等可以越過城壁時，為了要使騎馬隊等其他部隊進入城內，所實行的指令。　另外，在圍城戰裡，當守備方的米糧快用盡時，攻擊方部隊為了要斷絕其糧食而不進城裡，繼續在城外包圍待機。此時，守備方部隊就必需使用「開門」的指令出城應戰了。

待機 〈たいき〉

●累積機動力

在圍城戰等，當周圍都是我方部隊，而無法移動時，這個時候就只可以實行這個指令。　而每進行一次「待機」的動作，便可以增加一個行動力，如果持續「待機」時，最多可以累積１０個行動力。此時，便可以進入城壁等需要機動力高的地形了。

第四章

國別戰場地圖





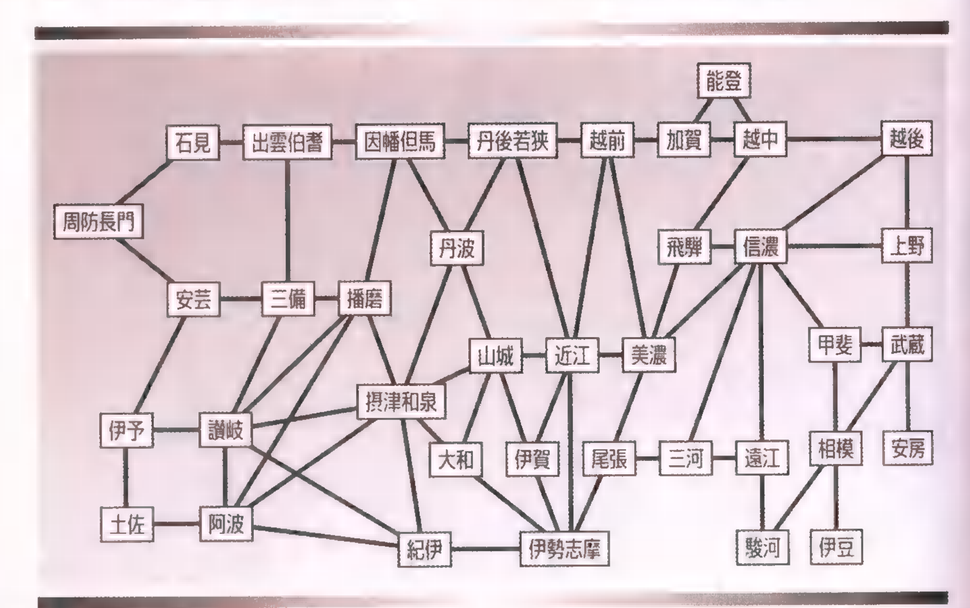


鈴木、下間的鐵砲、與九鬼的鐵甲船等新兵器的威力，早已名震天下。

不管具有多大進攻的自信，如果不知道戰場的地形或是城池的分佈，就無法賭定能夠穩操勝算。從這章開始，為大家解說全部３８個國家的野戰與圍城戰的戰場地圖。

各國鄰接圖

以天下統一為目標而拼命地擴大各自的勢力範圍之外，還能夠知曉各國之間的聯繫，是非常重要的大事。正可謂知己知彼百戰百勝。在此採取與遊戲之全國地圖截然不同的型態，來表現出各國之間鄰接的關係。



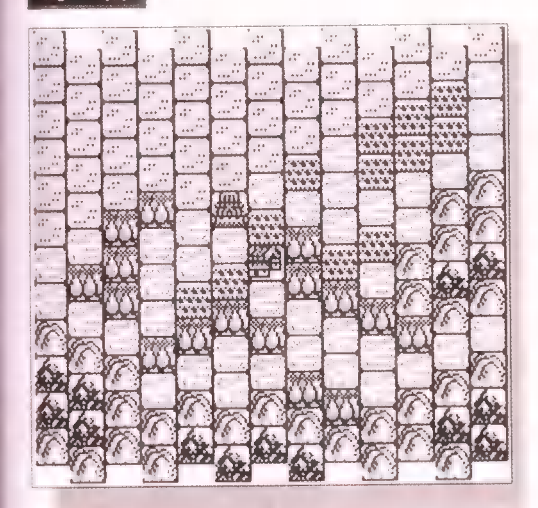
INDEX

1 越後 えちご

隣接国 上野 信濃 越中

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	上杉	上杉謙信	7	197	210	165	78	134	252	3770	89	200
シナリオ2	上杉	上杉景勝	8	197	210	174	78	134	252	3935	81	200

野 戦



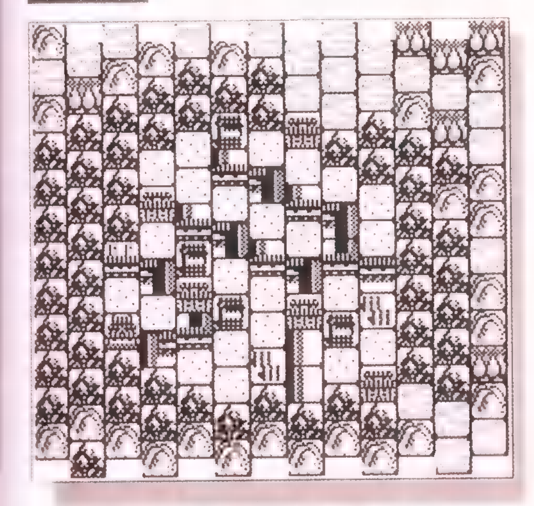
●儘可能地避免進入町內

在地圖的左上方遍佈幅員廣闊的海域，就連城池也面海而立。在地圖的下方雖然有很多的山岳或山地等，然而此地形應該不致於影響到戰鬥吧。

由於町的位置在城池的附近，因此攻擊方必須儘可能地避免波及到町來接近城池。倘若攻擊方部隊不進入町內的話，該國的「町」或「文化度」就不會降低，因此占領後的「開發」也能夠比較輕鬆順利。

從越中攻入的情形來看，在城池的左側雖然會形成戰鬥狀態，但只要派遣數隻部隊團團包圍住城池的右側之後，就可以將整座城池包圍起來囉。

籠城戦



●以上方的城池門爲目標

雖然城池內的範圍並非如此寬廣，然而如果不能將３處城池門予以衝破的話，就無法抵達該城池的中心。「城防禦度」提高，且守備方之部隊數量眾多的時候，在攻略上應該會耗費一些時間。

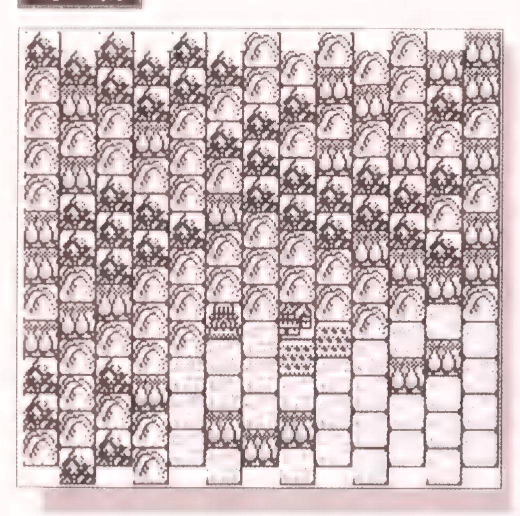
最初的城池門位於上方與右下方的２處場所，並且到達城池的中心有２條路徑。關於上方的城池門部分，因為可以派遣２隻部隊來「毀壞城池門」，所以大概可以迅速地加以突破吧。然而，為了讓守備方部隊的力量分散開來，因此最好也能夠在右下方的城池門配置部隊會比較妥當。

2 上野 こうづけ

隣接国	越後	信濃	武蔵

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	上杉	北条高広	7	146	160	179	70	107	202	2850	81	114
シナリオ2	北条	北条氏邦	5	146	160	179	70	107	202	3135	76	114

野戦

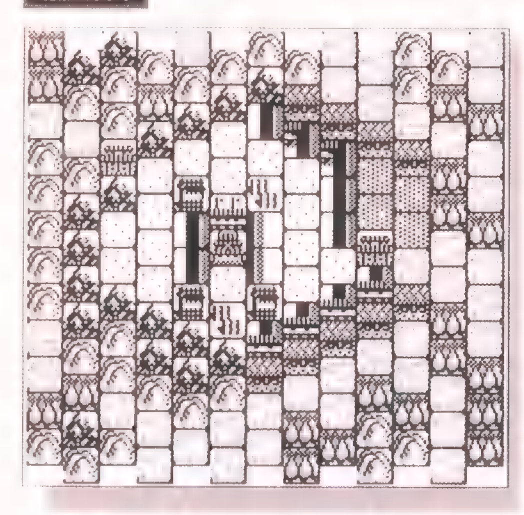


●從武藏攻進吧

從城池的上方遍及左方，大部分都被山岳或山地所覆蓋。從信濃或越後攻入的情形看來，雖然可以移動到城池處，但過程恐怕相當艱辛苦難吧。另一方面從武藏攻入的時候，因為可以將部隊配置在下方的平原，且離城池的距離也很近。如果有能夠選擇國家的餘地，最好是選擇從武藏出征吧。

從武藏進攻的時候，雖然變為從下方來攻擊城池的情勢，但是一旦被城池主從城池往上方的山中逃竄之後，在追擊上就會相當辛苦了。儘早將城池包圍下來吧。

籠城戦



●銜接城池外的城門

銜接城池外的城池門雖有 2 處場所，但是在城池內並沒有門，如果兵力足夠的話，在短時間內應該就可以攻佔才對。

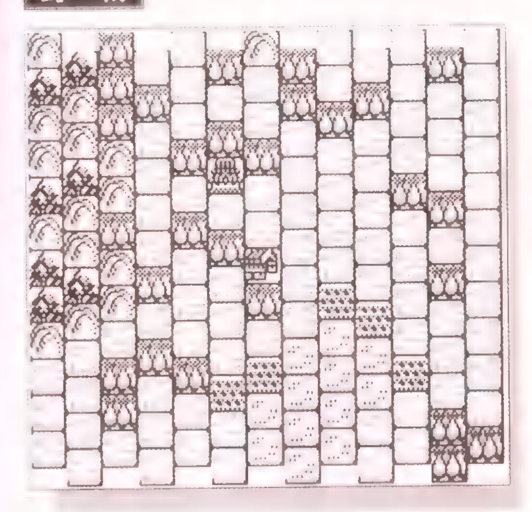
然而，城池的中心部分被城池牆所包圍鞏固，可以攻擊城池中心的場所也只有 1 處。因此攻擊方使用足輕隊或鐵砲隊，登上城池牆後就可以攻擊城池中心了。城池主方面若為足輕隊或鐵砲隊的場合，一旦遇上危急時，可能就會發生翻越城池牆逃走的情形。沒有加入城池中心攻擊戰的部隊，可以派遣他們在包圍城池中心的城池牆周圍處待機行動。

3 武蔵 むさし

隣接国	上野	甲斐	安房	相模

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	北条	北条氏照	6	154	170	183	67	138	208	4172	65	183
シナリオ2	北条	北条氏照	6	154	170	183	67	138	208	4161	68	183

野戦



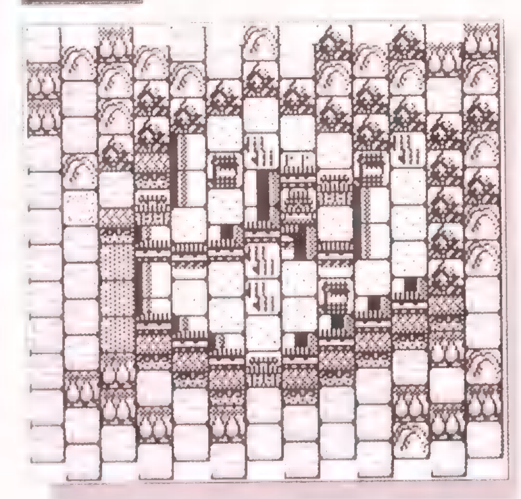
●輕易移動的地形

除了右下方有海、左方有山岳・山地之外，平地幾乎佔了大部分，因此很容易移動。

城池稍微靠近左上方，如果從上野或甲斐攻入的話，到城池之間的移動距離很短就可以完成。另一方面，從安房攻入的情況來看，配置場所由於在右下方的緣故，所以海將成為移動上的障礙。

城池的周圍雖有3處場所為森林，但對於攻擊方來說將不致於造成問題。即使城池主從城池中脫逃的話，也能輕易地加以追擊，因此氣勢熊熊地將之攻下吧。

籠城戦



●使用城池牆登入戦攻擊城池中心

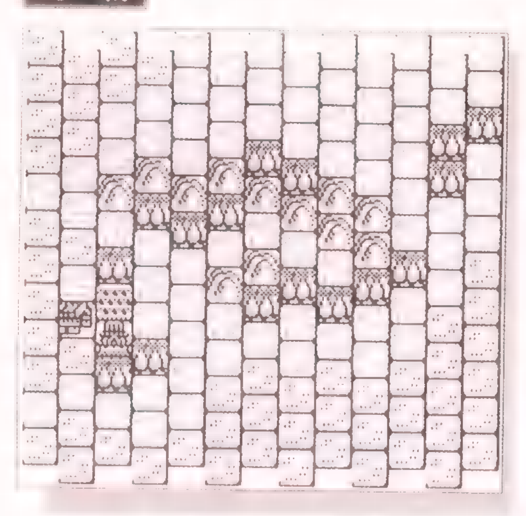
城池整體的下半部為護城池河（堀），上半部則為山岳所包圍，因此使用攀登城池牆的進入法將越形困難。城池雖然並非那麼地廣大，然而構造上卻很複雜。在左方與下方有最初的城池門，在城池內方面，城池中心的右上方則有1處門。城池中心雖然位於城池的中央，但由於被城池牆所包圍的緣故，因此攻擊方繞至右方後，必須先將城池門打開。城池中心前方的城池門讓騎馬隊給破壞之後，足輕隊或鐵砲隊如能攀登上城池中心周圍的城池牆後，再加以攻擊的話大概會比較好吧。

4 安房

隣接国 武蔵

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	里見	里見義堯	5	129	134	115	59	86	179	2340	68	105
シナリオ2	里見	里見義頼	4	129	134	115	59	86	179	2574	68	105

野戦



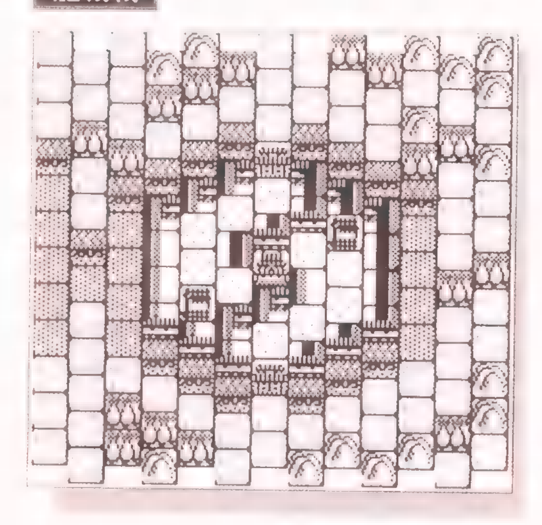
●阻斷脫逃之路吧

仿照房總半島外型的地圖上，城池位於半島的前端。另外，要前往這個國家就只能採取從武藏攻入的方式，攻擊方可將部隊配置在地圖上方的位置。

在半島的中央雖有山地，但攻擊方比起在此處移動的策略，最好選擇繞進左側的方式，大概比較快就能抵達城池吧。

在城池的攻擊行動中，如果城池主脫逃的話，將他追逼至半島的前方後，再給予致命的一擊吧。如果有多餘部隊的話，配置在前方以便阻斷其脫逃之路。

籠城戦



●從上下兩方來攻進吧

最初的城池門雖然位在上方與下方，然而如果只從單方向進入攻擊城池中心的話，恐怕會發生城池主從另一方的城池門逃跑之虞。儘可能地從上下兩方的城池門進入之後，讓沒有參加城池中心攻擊的部隊，能夠將上下的城池門加以阻擋後，以便待機行動。

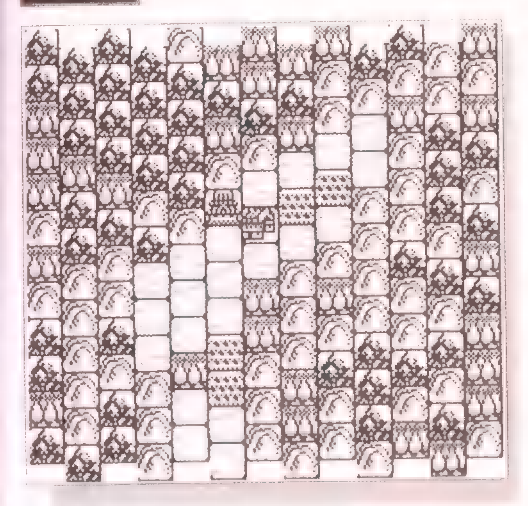
碰上守備方部隊的數量龐大，在無法輕易地接近城池中心的時候，最好派遣足輕隊或鐵砲隊攀登城池牆，再從城池牆上攻擊城池中心吧。城池牆的地形效果雖低，然而這種情況也是不得已才採取的策略。

5 信濃 しなの

隣接国	越後	上野	甲斐	遠江	飛騨	美濃	三河

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	武田	山県昌景	7	148	163	149	76	142	197	3060	76	142
シナリオ2	武田	武田信豊	6	148	163	149	76	142	197	3366	70	142

野戦



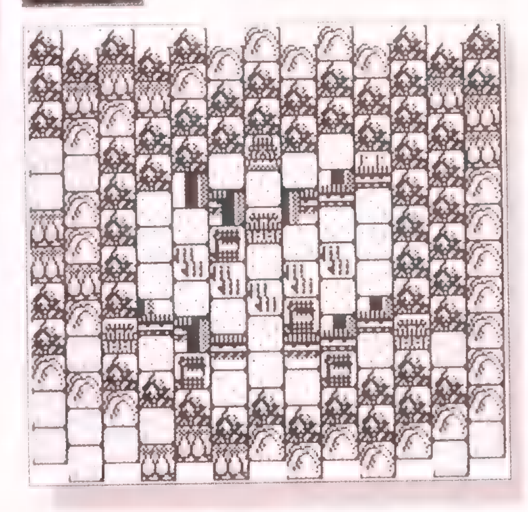
●守備方必須儘量拖延時間

周圍被山岳或山地所包圍，從上野或甲斐攻進的時候，在移動上將會耗費時間。

因為町銜接著城池，在攻擊方將城池包圍的情況下，就不得不進入町內。雖然「町」或「文化度」會因此而下降，這恐怕也是沒辦法的事吧。

位居右下方的山岳，似乎將周圍都給團團包圍住。守備方為玩家的場合時，等到攻擊方減至剩下1隻部隊之後，採取在此處到處逃竄並儘量拖延到時間結束也是方法之一。

籠城戦



●注意中央部位的堰水柵

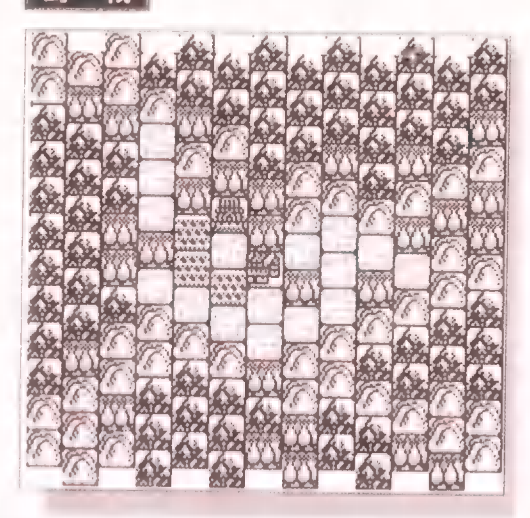
在左右方雖有最初的城池門，但是左方部分可以使用2隻部隊來「毀壞城池門」。從此處進入的方式大概會比較快喔。設置在城池中央的堰水柵欄（柵）雖然是移動上的障礙，然而如果在城池內的門前有守備方部隊存在的話，進入堰水柵欄（柵）內的攻擊方式除了具有地形效果之外，更加有利於作戰。城池中心雖然可以從三方向來包圍，但位居城池中心的城池主使用「突擊」來衝破包圍，恐怕將會有逃走的可能。為了小心起見，最好能夠事先派遣部隊待機在城池的下方。

6 甲斐 かい

隣接国 | 信濃 | 武蔵 | 相模

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	武田	武田信玄	8	201	208	119	85	177	245	1355	84	154
シナリオ2	武田	武田勝頼	7	201	208	119	85	177	245	1639	78	154

野戦

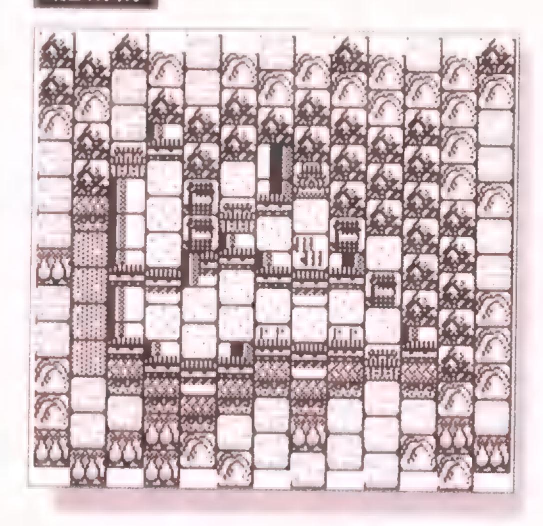


●容易伏兵的地形

雖然可以從武藏、相模、信濃等3個國家攻進，然而在部隊的配置上，無論哪一國都會形成山地上的攻略，因此將很難移動到城池的位置。由於城池四方都被山岳所包圍，因此攻擊方部隊前往城池的路徑將有所限制。這種地形對於守備方來說，採取「伏兵」的埋伏策略將是很容易成功的地形。

守備方一旦採行「伏兵」策略之後，攻擊方恐怕就只能避開有「伏兵」的場所後繞道而行，或是讓1部隊先行作為犧牲的方式了。

籠城戦



●注意城池中心左側的城池牆

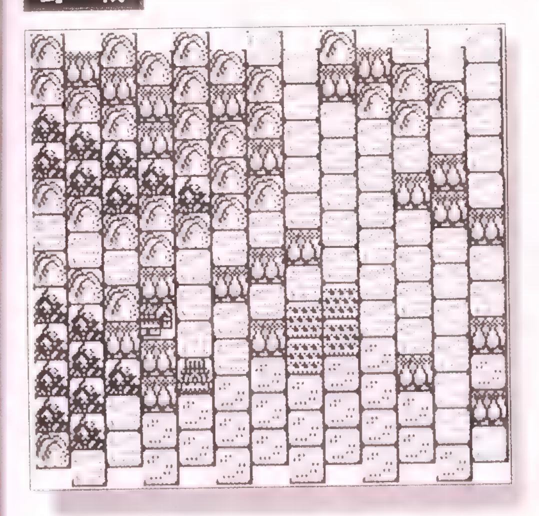
進入城池內時，在右下方與左上方位置有2處城池門。因為如果從左上方進入之後，在城池內必須再一次將城池門毀壞，所以從右下方之城池門進入的方式應該比較妥當才對。然而，城池中心的城池主為足輕隊或鐵砲隊的情況時，恐怕會發生越過左側城池牆後逃亡的可能。畢竟，攻擊方應該還是從兩方的城池門攻進吧。如果讓從左上方城池門進入城池內的部隊，待機在城池中心左側的城池牆之外，應該就可以防止城池主的逃亡。

7 相模 さがみ

隣接国 甲斐 武蔵 駿河 伊豆

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	北条	北条氏康	6	187	191	145	75	172	260	1400	72	550
シナリオ2	北条	北条氏政	8	187	191	145	75	172	260	1694	79	550

野戦



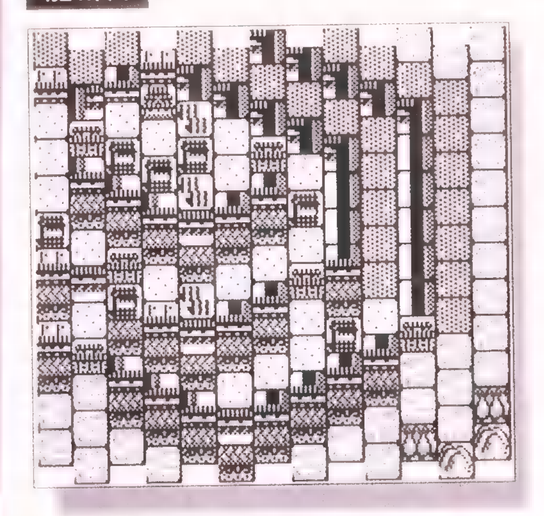
●守備方最好選擇籠城池戰

在下方為地形寬闊的相模灣，其海岸沿線都建有城池。

從武藏或甲斐攻進的時候，為了在右側配置部隊的緣故，因此到城池之間會稍微有一點距離。一旦派遣騎馬隊出征之後，雖然可以快速地到達城池，但是為了防備籠城池戰，也可以預備足輕隊。

城池的下方為海，左側為山岳所阻隔，對於城池主來說沒有脫逃的場所。守備方不堅持採用野戰而帶入籠城池戰的方式，可以擊退的比率大概會比較高吧。

籠城戦



●最難攻打的城池

誠如眼前所見，是一處非常難以攻堅的城池。城池門最少必須通過 3 處場所才得以進入，並且「城防禦度」很高。

攻擊方可以派遣「訓練度」高的足輕隊上戰場，一邊越過城池牆或護城池河（堀），一邊加以進軍吧。如果只派遣騎馬隊攻擊的話，可能會在好不容易抵達城池中心以前，就發生時間結束的虞慮喔。

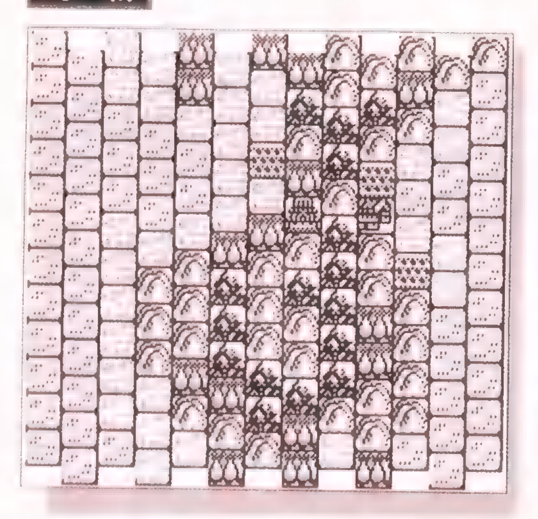
相反地，守備方若能在攻擊方部隊的進軍途中配置部隊的話，就可以阻撓攻擊方的移動，以便爭取時間。

8 伊豆 いず

隣接国 相模

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	北条	北条氏規	6	131	133	75	66	125	188	602	59	109
シナリオ2	北条	北条氏規	5	131	133	75	66	125	188	752	59	109

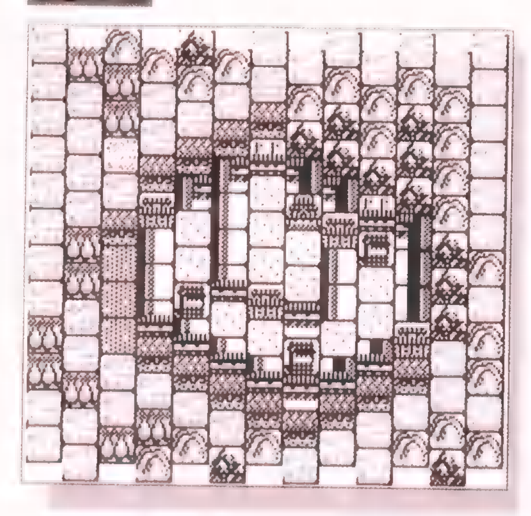
野戦



●繞至半島的左側吧

要攻入這個國家就只能夠從相模過來，攻擊方必須在右上方配置部隊。從這個配置場所到城池之間佈滿山岳，因此必須從左右任一方繞進後加以進軍。這種情況下，向右繞路的方式雖然好像比較快速，但是在城池右上方的山地如果配置有守備方部隊的話，除非將守備方部隊擊倒，否則將無法接近城池。在移動上雖然多少都會耗資時間，但是向左側繞進後前往城池的方式，應該會比較容易作戰吧。

籠城戦



●從左右兩方來包圍城池中心

雖然在左上方與右下方的２處場所內都設有最初的城池門，然而從兩方來突入城池內的方式會比較好。其中，作為攻擊主力的部隊從左上方的城池門進入後，並且從位於中央附近的城池門往目標處的城池中心進攻吧。

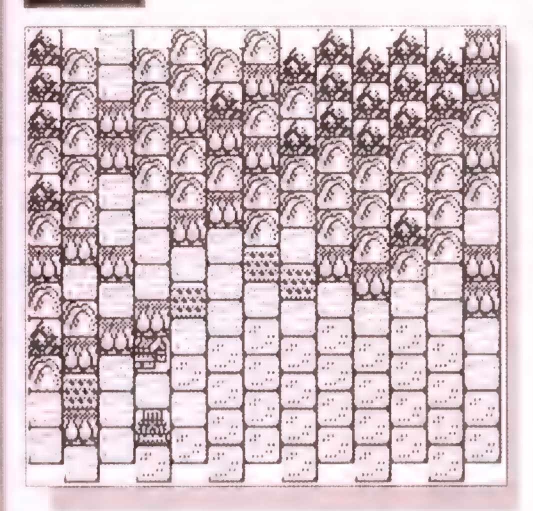
從右下方的城池門進入的方式，派遣１、２隻部隊即可，進入城池內之後，在城池中心的正右下方將城池門打開，然後讓部隊攻擊城池中心吧。如此一來將城池中心團團包圍之後，城池主應該就失去任何一處脫逃的地方吧。

9 駿河 するが

隣接国 遠江 相模

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	今川	今川義元	6	183	184	133	73	170	256	1085	75	179
シナリオ2	武田	穴山信君	5	183	184	133	73	170	256	1193	68	179

野戦



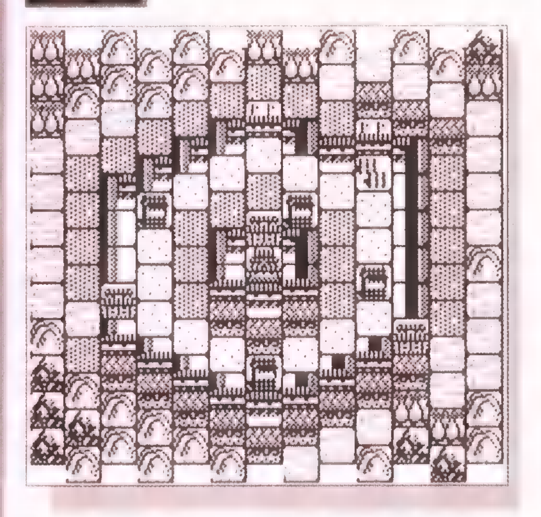
●選擇從遠江攻入的方式

下半部為海，上半部為山岳與山地，然而成為戰鬥場所的城池周邊，多半卻是平地與森林。

在這個國家時，雖然可以從相模與遠江等２個國家攻入，但是由於城池是位在左側方向，因此從遠江攻入的方式絕對是相當有利的。從相模攻入的場合，比起突破山地的方式，還不如在最初時往下方移動，進入沿海平地的方式會比較適合。

在攻打城池的時候，如果能在上方與左側派遣部隊移動的話，就可以預防城池主的逃亡。

籠城戦



●活用足輕隊吧

城池內由於在城池中心的周圍有護城池河（堀），且加上進路狹窄之故，所以移動上非常地困難。

攻擊方部隊在城池內遇上守備方部隊的時候，倘若守備方部隊的背後沒有支援的話，最好採取「突擊」策略來攻擊之。如果能順利進行，在敵中突破之後，讓攻擊方部隊走到守備方部隊的旁邊。

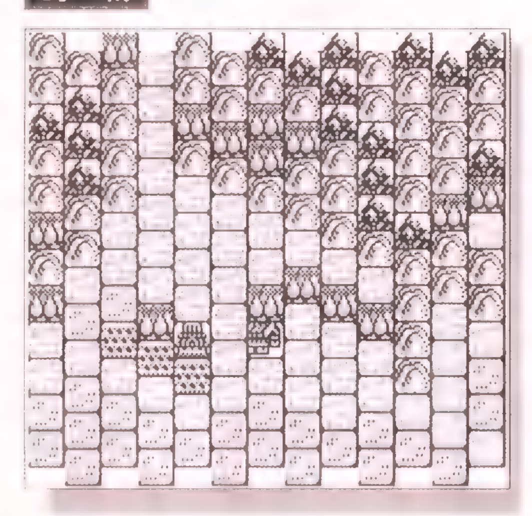
在攻擊方有足輕隊或鐵砲隊的話，就可以越過護城池河（堀）・城池牆之後，以城池中心為目標了。類似在守備方部隊為數眾多的時候，這個方法可能會比較快速喔。

10 遠江 とおとうみ

隣接国 三河 信濃 駿河

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	今川	朝比奈泰朝	6	150	154	106	66	136	206	1845	69	166
シナリオ2	徳川	徳川家康	6	150	154	106	72	136	206	1928	78	166

野戦

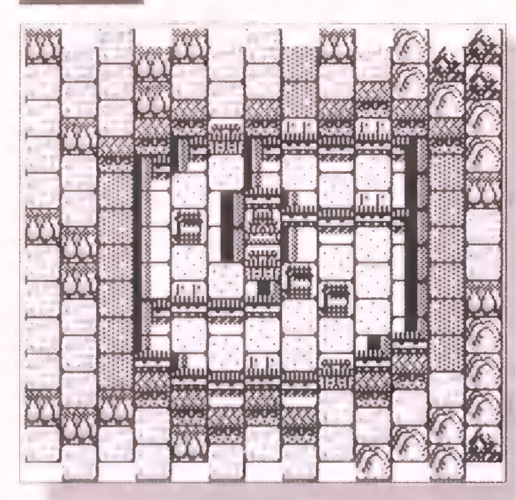


●從湖的上下兩方攻向城池

與鄰國的駿河相同，形成下側為海，上側多為山岳・山地的地形。如果從信濃攻入的情況來看，在配置場所上多為山地，如果從駿河攻入的時候，配置場所將成為距離城池稍微遠的位置。選擇從配置在戰場左側的三河來攻入的方式最佳。

從三河攻進的情況時，左側的小湖將成為關鍵所在。將部隊兵分二路，主力部隊通過湖的上側後接近城池，剩餘的部隊則從湖的下方進入，將城池從上下兩方加以攻擊吧。

籠城戦



●攀登城池牆包圍起來

城池中心下方的城池門，雖然可以從左右 2 處場所來「毀壞城池門」，但是為此緣故，必須先從上下兩方的城池門進入才行。

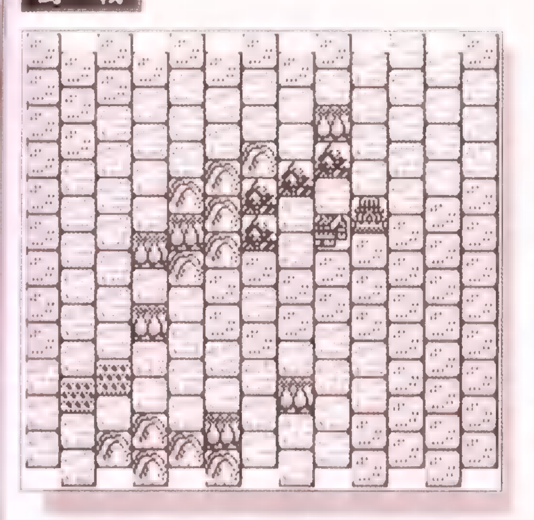
另外，攻擊方一旦僅有騎馬隊的話，就只能夠從城池中心的下方來攻擊。如果儘快地分出勝負之後，就可以派遣足輕隊或鐵砲隊從城池周圍的城池牆加以攻擊囉。然而，如果位居城池中心的城池主，派遣足輕隊或鐵砲隊，對於位在城池牆的部隊採取「突擊」之後，恐怕會有突破的危險。因此最好在城池牆的外側也派遣部隊待機行動吧。

11 能登 のと

隣接国 | 越中 | 加賀

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	畠山	畠山義綱	4	77	84	93	31	70	152	660	49	148
シナリオ2	織田	前田利家	6	77	84	93	40	70	152	726	53	148

野戦



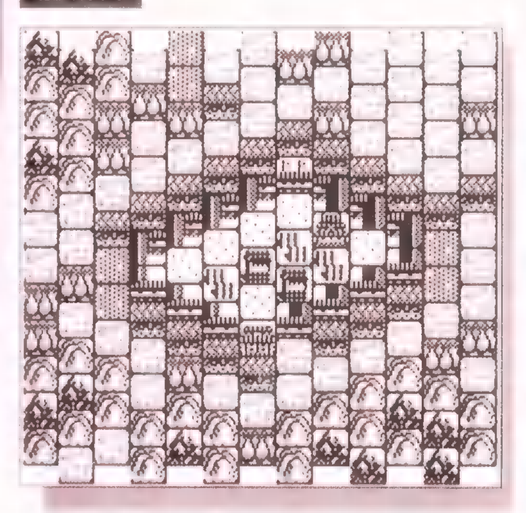
●使用騎馬隊進軍吧

依據能登半島的外形來仿造的地圖，城池位在半島的前端部位。

對於攻擊方來說，位於其眼前的山岳可說是形成非常大的阻礙。移動距離本來就已經很長了，然而倘若不繞進此地的話，就無法到達城池的位置。

前往這個國家雖然可以從越中、加賀攻入，但是無論哪一方都配置在半島的根部位置。因為到城池之間的距離很長，所以讓騎馬隊為中心出征之後，就可以很快地進軍到城池了。

籠城戦



●使用「突擊」創造勝機

雖然是座小規模的城池，但是城池內可以移動的空間很少，因此如果內有眾多的守備方部隊的話，恐怕怎麼樣也無法抵達到城池中心。

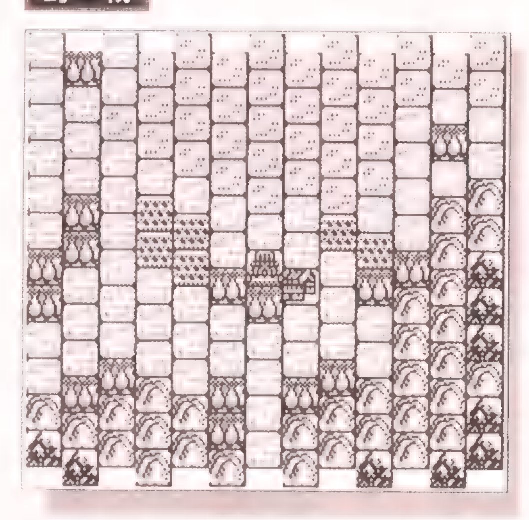
在城池中心的前方，雖然2處場所都有堰水柵欄（柵），但是如果讓守備方部隊配置在此處之後，攻擊方就可以採取「突擊」的方式。倘若守備方部隊的後方有機可趁的話，除了可以採取突破的方式之外，如果守備方部隊全軍覆沒之後，就可以維持這樣的狀態停留在堰水柵欄（柵）上，並且連續地攻擊城池中心。

12 越中 えっちゅう

隣接国 能登 加賀 越後 飛騨

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	神保	神保長職	5	127	135	141	53	78	172	1345	61	162
シナリオ2	織田	佐々成政	5	127	135	141	63	78	172	1345	61	162

野戦



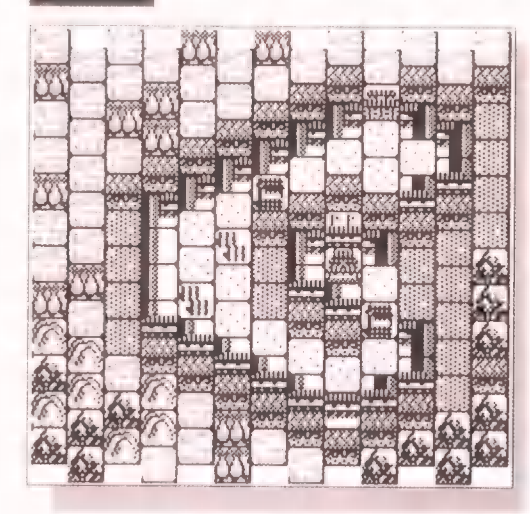
●注意町的所在位置

上方有富士灣，沿岸接續著左上方的能登半島。

城池位置於戰場的中央部位，無論選擇從哪一個國家攻進，與城池之間的距離大概都相同。在周邊雖然有很多的平地，但是右側或下方都有山地連接成行。從飛驒攻進的時候，將形成在此處配置的局勢，移動可能會稍微麻煩。

在城池的右下方因為有町的連接，所以倘若不想讓這個國家的「町」或「文化度」下降的話，最好能夠避開町之後，再來攻擊城池吧。

籠城戦



●只派遣騎馬隊將很難過關

城池門在城池整體上雖然只有1處，但是由於城池內的進路既窄且長，因此移動困難。另外，銜接城池中心的平地只有1處場所，所以攻擊方必須避免只派遣騎馬隊來攻進的方式。

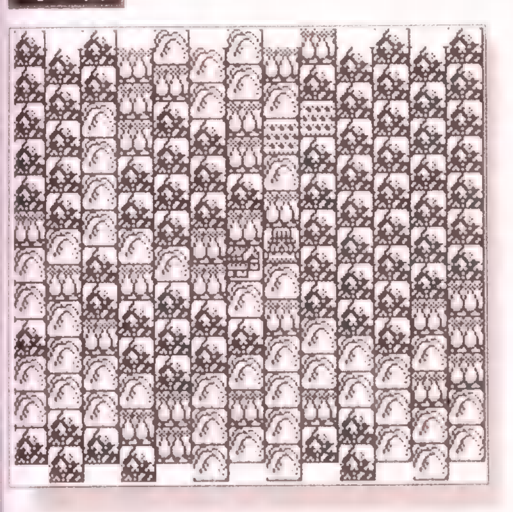
足輕隊或鐵砲隊，從城池的上側或左側渡過護城池河（堀），再讓他們登上銜接城池中心的城池牆吧。然而，城池主為足輕隊或鐵砲隊的時候，恐怕會發生遭受「突擊」後被突破的可能。在城池門的旁邊派遣多餘的部隊待機行動，才能以備不時之需。

13 飛騨 ひだ

隣接国	越中	信濃	美濃

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	姉小路	姉小路良頼	4	70	73	70	61	93	165	511	63	70
シナリオ2	織田	姉小路頼綱	5	70	73	70	67	93	165	618	63	70

野戦

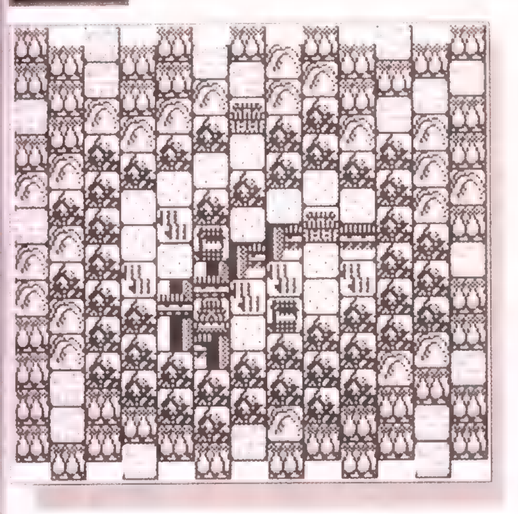


●滿山的戰場

大部分都是山岳與山地的地形，沒有平地。城池的四周也很狹窄，要前往這裡的空間，就只能從上、下、左等3個方向進入。一旦這些進入口被守備方給阻斷的話，就變得難以應付囉。

攻擊方將部隊兵分為二路或三路之後，將前往各別的進入口。如此一來的話，守備方也只好讓部隊分散開來，因此各個進入口的守備人手應該就會變得不足了。另外，使用「突擊」策略來突破阻撓在進入口處的守備部隊的方法大概還不賴喔。

籠城戦



●在城池內山岳聳立

山岳一直延伸到城池內為止，在城池中心的前方，有堰水柵欄（柵）的障礙，所以很難移動。特別是守備方部隊一旦阻擋前往城池中心的進路後，攻略將會越顯得困難。

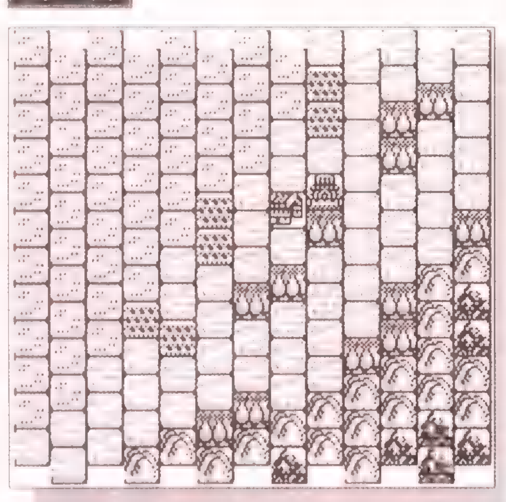
攻擊方，除了採用正攻法派遣騎馬隊攻往城池中心之外，另一方面則讓足輕隊或鐵砲隊攀登上城池中心上方的城池牆。另外，城池主如果是足輕隊或鐵砲隊的時候，只要攻擊方派遣部隊待機於城池牆的後方，即使城池主施展「突擊」法，也無法突破位在城池牆上方的攻擊方部隊。

14 加賀 かが

隣接国 能登 越中 越前

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	本願寺	本願寺光佐	5	137	145	134	52	106	135	1089	84	137
シナリオ2	織田	佐久間盛政	4	137	145	134	57	106	194	1143	71	137

野戦

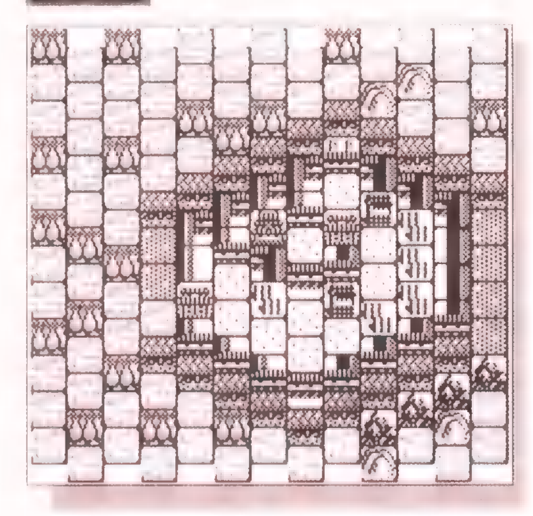


●注意本願寺的鐵砲隊

由於城池靠近上方，因此選擇從下方的越前攻進時，在移動到城池為止多少應該都會花上一些時間吧。

因為城池的四周圍平地很多的緣故，所以並沒有特別難以攻擊的情況發生。然而，在劇情1的「群雄割據」時，本願寺治理這個國家本身就是問題所在。因為本願寺的武將多為鐵砲隊，所以攻擊方最好注意千萬不要遭受到他們的「鐵砲」攻擊。採取「夜襲」策略加以集中攻擊，在被鐵砲攻擊之前，先行將他們擊潰吧。

籠城戦



●在損傷覺悟下攻進吧

城池自體的構造相當平凡，雖然採取基本的戰術似乎就可以攻略，然而本願寺的鐵砲隊一旦採取守備措施之後，恐怕將成為難攻不落之城池。

特別是城池中心如果有鐵砲隊存在的話，攻擊方即使攀登上城池牆後，也會遭致「鐵砲」攻擊，蒙受莫大的損傷，並且依據情況來看，或許必須選擇「退卻」一途。

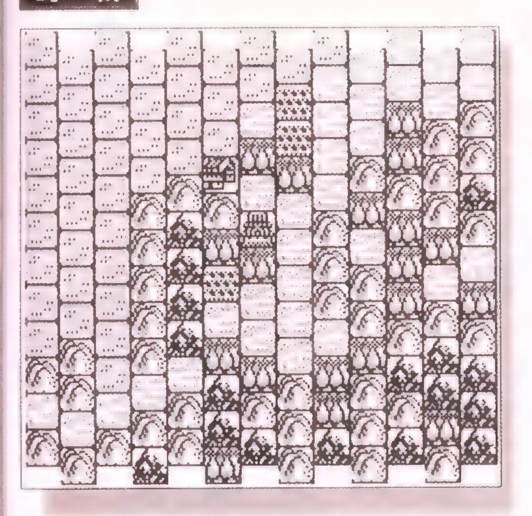
對抗籠城池戰的鐵砲隊，只能採取「突擊」趁早將對方擊倒。攻擊方將士兵數量增多後，率領他們進攻吧。

15 越前 えちぜん

隣接国 加賀 丹後若狭 美濃 近江

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	朝倉	朝倉義景	6	179	181	175	71	148	237	1665	69	175
シナリオ2	織田	柴田勝家	5	179	181	175	71	148	237	1748	69	175

野戦

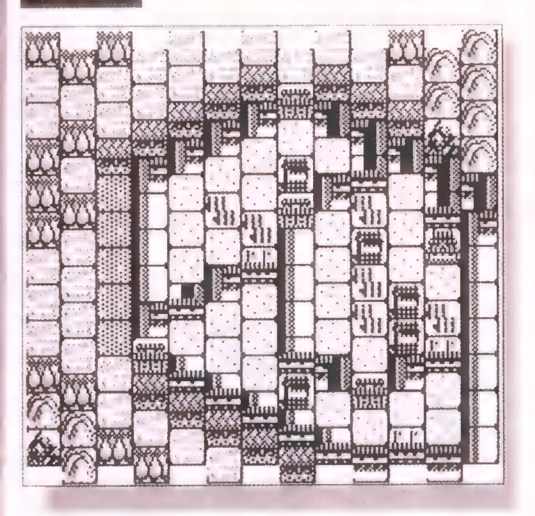


●最好多加利用地形效果

雖然是一個沿海國家，但是山岳・山地或森林就占有大部分的比例，因此對於攻擊方部隊來說，在移動上稍有困難。比起美濃或近江，從加賀或丹後若狭出擊的方式因為到城池的平地較為寬敞，所以移動多少會比較輕鬆。

在城池的周邊也有山地或森林，因此在戰鬥時具有地形效果的影響。攻擊城池的時候，採取在左側的山地或森林佈陣的方式大概比較好吧。然而，在其相反方向，千萬要小心別讓城池主給逃跑了。

籠城戦



●突破城池中心的防衛線吧

城池內範圍相當寬廣，城池中心的四周圍，除了城池牆之外，還使用堰水柵欄（柵）或城池堡望樓（櫓）來構成一種防衛線。因此在此處的攻防將成為勝負的關鍵。

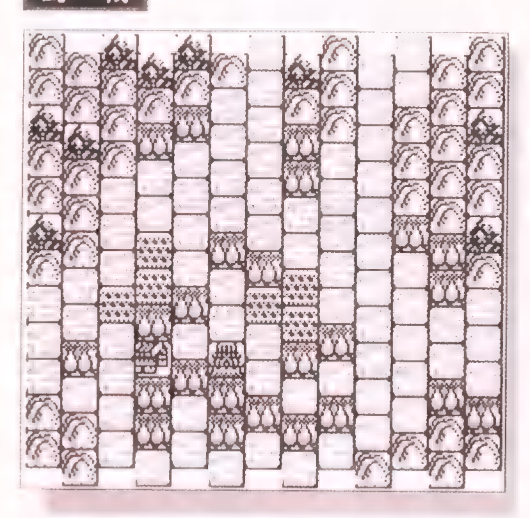
在此處的城池堡望樓（櫓），守備方部隊被配置的情況很多，因此無法輕易地進入內側。無論是採取「突擊」穿越位在城池堡望樓（櫓）的部隊，或是儲存機動力之後進入堰水柵欄（柵），抑或者是越過城池中心左上方的城池牆等方式，因為可以考量各式各樣的戰術，所以最好能配合狀況加以實行吧。

16 美濃 みの

隣接国 飛騨 越前 信濃 尾張 近江

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	斎藤	斎藤義竜	6	135	148	186	36	86	135	2430	51	269
シナリオ2	織田	織田信忠	6	135	148	186	46	86	135	2673	61	269

野戦

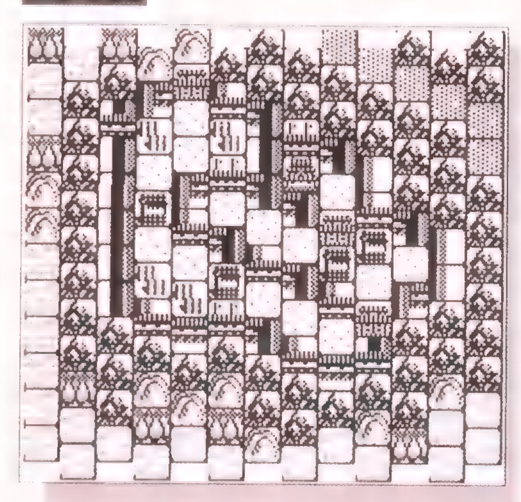


●包圍城池後採取攻擊

雖然戰場的四方角落多佈滿山，然而城池的四周圍森林也占有滿多的程度。整體上來看平地很多之故，所以攻擊方上不需要辛苦地移動就可以完成。攻擊方部隊可活用這個利點，猶如將城池包圍一般地移動之後，預先將城池主的脫逃之路給封鎖起來吧。

再者，町雖然距離城池稍近的位置，然而即使攻擊方不進入此處，應該還是可以攻擊城池。千萬要注意可別胡亂地闖入町內，導致此國的「町」或「文化度」降低。

籠城戦



●攀登城池牆後勝利再望

在3處場所設有城池門，並且城池內道路狹窄。到城池中心的移動距離稍嫌過長，一旦「城防禦度」提高，守備方部隊眾多的話，在攻略上就需耗費時間。

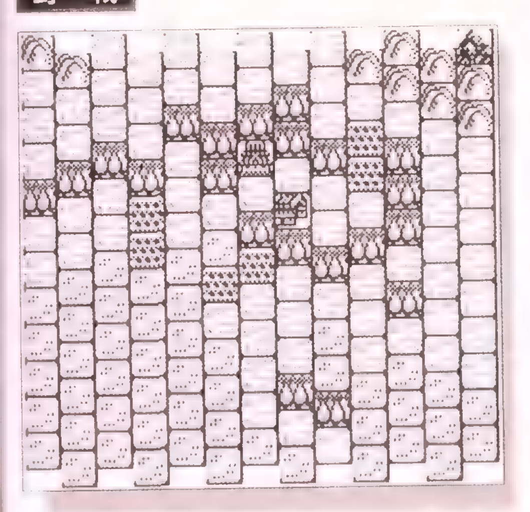
因為銜接城池中心的平地只有1處場所，所以只派遣騎馬隊將很難戰鬥。如果有足輕隊的話，就可以採取從最初的城池門進入右下方的堰水柵欄（柵），再攀登上城池中心左上方的城池牆後攻擊的方法。除了這個方法以外，也可以派遣足輕隊或鐵砲隊，從各種場所來攀登城池牆。

17 尾張 おわり

隣接国 三河 美濃 伊勢志摩

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	織田	織田信長	7	205	200	199	80	197	288	2230	81	163
シナリオ2	織田	織田勝長	5	205	200	199	80	197	288	2698	81	163

野 戦



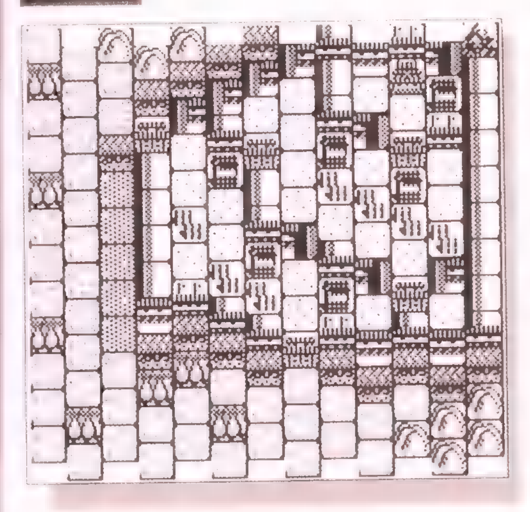
●包圍城池爲必勝的作戰

在模仿伊勢灣的地圖上，下半部為海所占據。整體上來看，平地很多，容易移動的地形。

因為城池位置於上方，所以從美濃攻進的時候，城池就在眼前不遠處。雖然比從其他國家攻進的方法還有利，然而因為與守備方的戰鬥會突然開始，所以部隊配置必須慎重地進行。

攻擊方派遣多數的部隊上陣之後，最好慢慢地將城池包圍。只要能夠預防城池主逃亡，攻略大概就不會那麼地困難了。

籠城戦



●擊破三重的城池牆

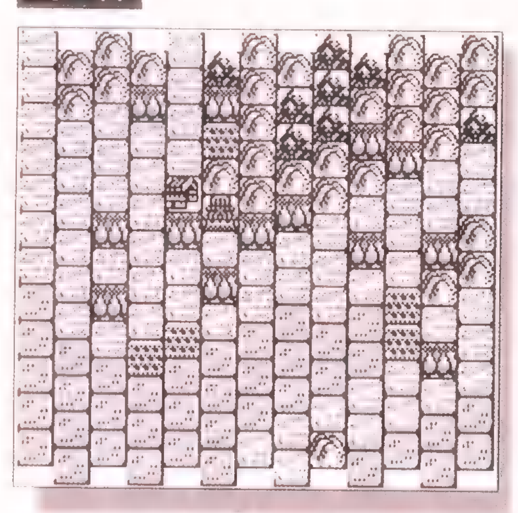
在3層的城池牆重重包圍之下，城池中心位於最深處。城池內雖然廣大，但是堰水柵欄（柵）或城池堡望樓（櫓）將成為移動的障礙。另外，城池門位於5處場所，「城防禦度」一旦提高之後，在「毀壞城池門」上將花費許多時間。屬於相當難以攻略的城池。選擇從下方的城池門進入的時候，設在第2個城池門前方的堰水柵欄（柵）將成為障礙。伺機而動後穿越堰水柵欄（柵），或是只能選擇繞至左側吧。這一點，如果從左上方的城池門進入的話，應該就可以在最短距離內到達城池中心。

18 三河 みかわ

隣接国 信濃 遠江 尾張

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	徳川	徳川家康	7	162	168	137	76	166	278	1845	86	140
シナリオ2	徳川	石川数正	5	162	168	137	76	166	278	2231	86	140

野 戦

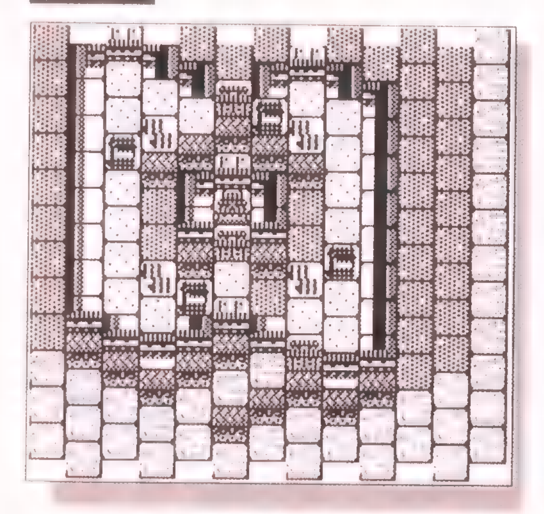


●從信濃開始連綿不斷的山岳地帶

選擇從信濃攻進的時候，從配置場所到城池之間山岳或山地連綿不絕。如果要通過其上方需花費時間，因此一旦往下方移動之後，就可以進入平地了。從其他國家攻入的時候，因為平地很多，所以應該可以毫無問題地移動才對。

城池的上半部銜接著山地以及町。如果守備方部隊被配置在此處的話，由於地形效果很高的緣故，所以儘可能地從城池的下方攻擊吧。之後，必須注意城池主的逃亡。

籠城戦



●「の」字形的複雜之城池

城池內的地勢將形成「の」字形，並且前往城池途中在2處場所設置有城池門。攻擊方也可以派遣足輕隊或鐵砲隊上戰場。

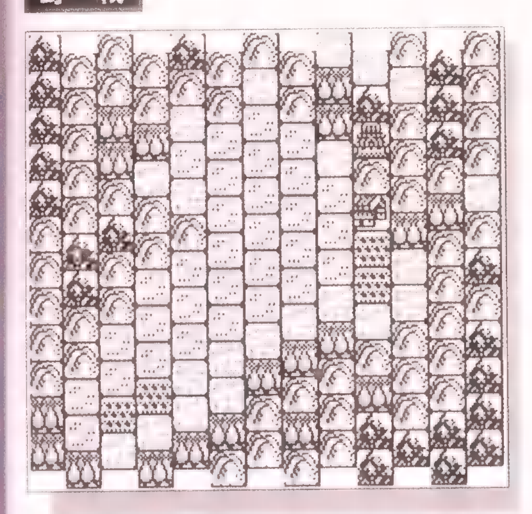
騎馬隊一邊擊倒城池內的守備方部隊，一邊通過狹小的平地前往城池中心。另一方面，足輕隊或鐵砲隊在各個場所渡過護城池河（堀），登上城池牆後對城池中心加以攻擊吧。位在城池中心下方的城池門，平地雖然只能銜接1處場所，倘若派出足輕隊或鐵砲隊在右下方的城池堡望樓（櫓）中移動的話，這2隻部隊就可以「毀壞城池門」了。

19 近江 おうみ

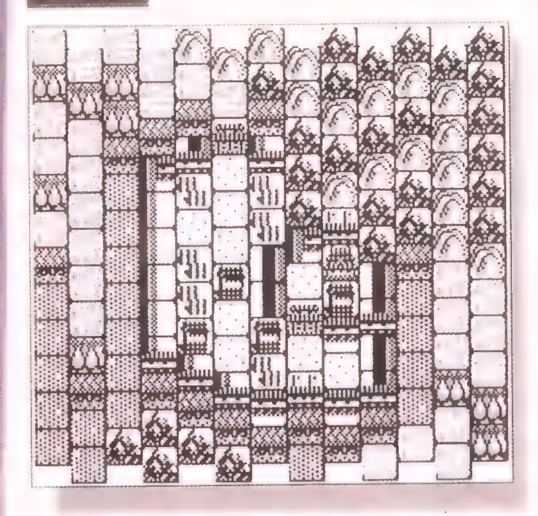
隣接国	越前	丹後若狭	美濃
	山城	伊賀	伊勢志摩

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	浅井	浅井長政	6	175	180	168	61	148	228	3000	68	170
シナリオ2	織田	織田信長	7	203	180	168	73	148	228	3300	74	290

野戦



籠城戦



●琵琶湖無法渡過

位於中央位置的琵琶湖範圍寬廣，依據攻入的國家，將形成巨大的障礙。

特別是從山城池攻入的時候，配置場所會在琵琶湖左側的緣故，所以距離城池非常的遠。相反地，如果是從美濃或越前出征的話，由於會將部隊配置在城池附近，因此可以馬上形成與守備方的戰鬥。

守備方的城池主，一旦在攻擊方的部隊數量銳減之後，脫逃至琵琶湖的附近後，以便趁機拖延時間。對付這種情形的攻擊方，最好採取夾擊方式將對手追逼至絕境吧。

●注意城池中心的上方

中規模的平凡之城池，城池門僅有2處場所，將形成對攻擊方有利的構造。

然而，容易忽略之處是城池中心的上方。城池主如果是足輕隊或鐵砲隊的話，翻越城池牆後再從此處逃亡的可能性很大。攻擊方最好能夠事先派遣部隊埋伏在此處。

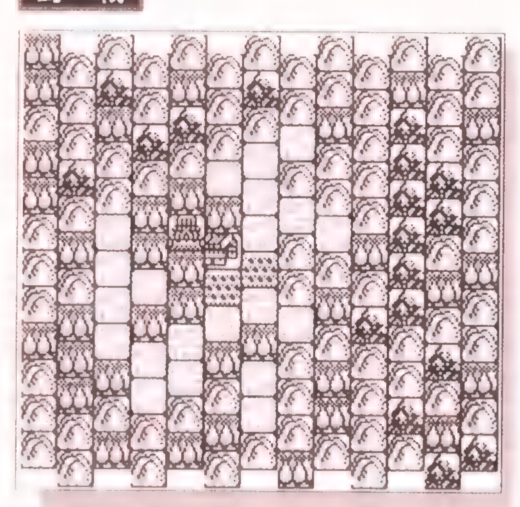
攻擊方即使只派遣騎馬隊出征雖有攻略的可能性，但是如果有足輕隊的話，進入城池內之後，越過設置在城池中心左上方的堰水柵欄（柵），再攀登城池牆，就可以讓他們攻擊城池中心了。

20 伊賀 いが

隣接国 | 近江 | 山城 | 伊勢志摩

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	六角	六角義賢	5	133	139	112	42	106	180	665	56	135
シナリオ2	織田	織田信包	4	133	139	112	50	106	180	731	56	135

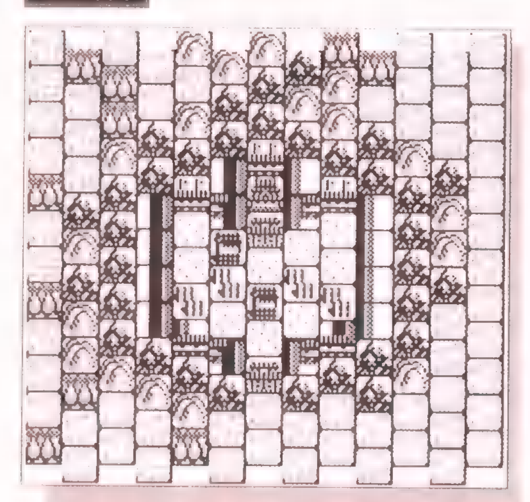
野 戦



●即使進入町內也沒有問題

被山岳・山地・森林所覆蓋，無論從哪一國攻進，最初在移動上都會花費時間。特別是從伊勢志摩攻入的時候，延伸上下方的山岳將形成障礙。在攻擊城池的時候，或許疑惑著是否要進入銜接城池的町內。然而，這個國家本來開發就很遲緩。進入町內之後，國家資料的「町」雖然會低下，但是由於占領後的開發辛苦並不會大幅度地改變，因此即使進入町內大概也沒有什麼問題。

籠城戦



●從城池門到城池中心爲一直線

僅有 2 處城池門的簡單構造之城池。並且，從最初的城池門到城池中心，都成為豎長的一直線。然而，在其間因為被守備方部隊配置的可能性很高，所以不能從城池門直接地就往上方前進喔。

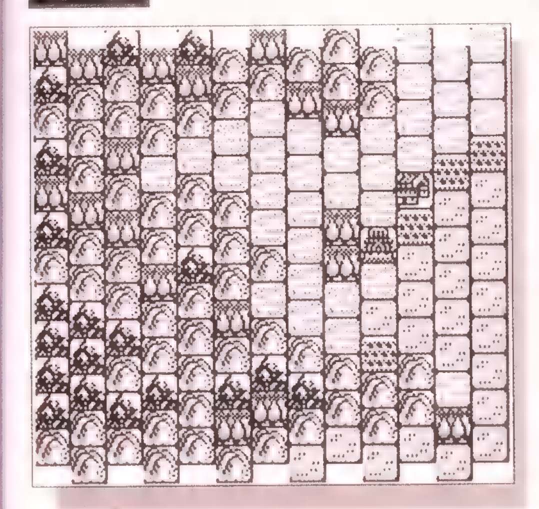
攻擊方的士兵數量如果遠遠大過守備方的話，反覆地採取「突擊」，以短期決戰為目標的方式也可行。然而，在「城防禦度」高的時候，則必須注意位於城池堡望樓（櫓）的守備方部隊。

21 伊勢志摩 いせしま

隣接国	伊賀	尾張	近江	大和	紀伊

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	北畠	北畠具教	6	144	143	137	76	142	240	2900	75	123
シナリオ2	織田	織田信雄	6	144	143	137	76	142	240	3190	75	123

野戦

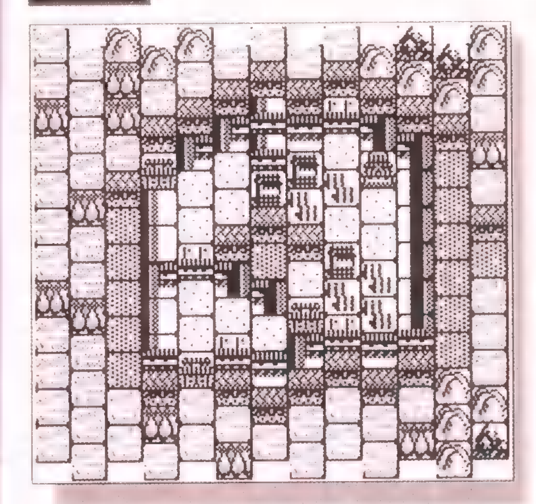


●阻斷逃往山地的道路

戰場的左半部分為山岳與山地，如果從這個方向攻進的話，將會難以移動。然而，從尾張攻入的情況時，由於部隊配置場所在右上方，因此不必踏入山地就可以攻略城池了。

一旦進入城池的周邊，平地就會變多，可以進入山地的部隊也能夠輕易地移動。派遣部隊從城池的上方・下方・左側面等3方向展開之後，最可以包圍攻擊城池囉。萬一城池主企圖逃亡，一旦離開城池後被他逃進山地之中，追擊的過程可是相當麻煩的喔。

籠城戦



●從2個方向攻擊

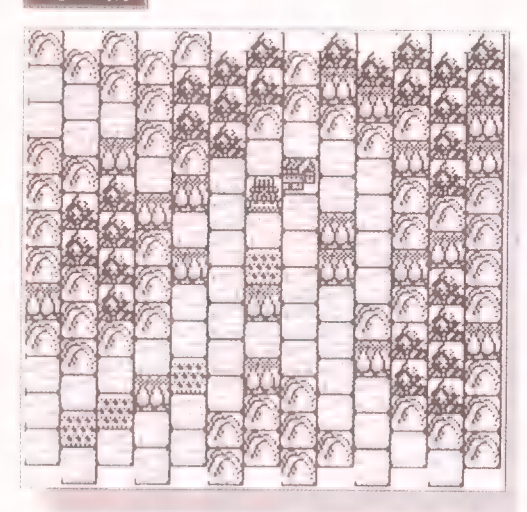
在城池內中央設有護城池河(堀)，朝城池中心進攻的路徑在護城池河(堀)的上下方被分開來。從左上方的城池門進入之後，雖然可以原封不動地將目標指向城池中心，但是如果從下方的城池門進入的話，城池內將會有另外一扇門。乍看之下，雖然左上方城池門的路徑似乎比較快，然而不久之後，守備方大概也會鞏固這方面的守備吧。所以，最好也能夠同時地從下方的城池門攻入。如此一來的話，守備方的部隊絕對會被分散開來，守備能力也會變得單薄。

22 山城 やましろ

隣接国 丹波 近江 大和 伊賀 摂津和泉

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	足利	足利義輝	5	225	184	119	48	259	359	3655	68	126
シナリオ2	織田	村井貞勝	4	225	184	119	52	259	359	4201	64	126

野戦

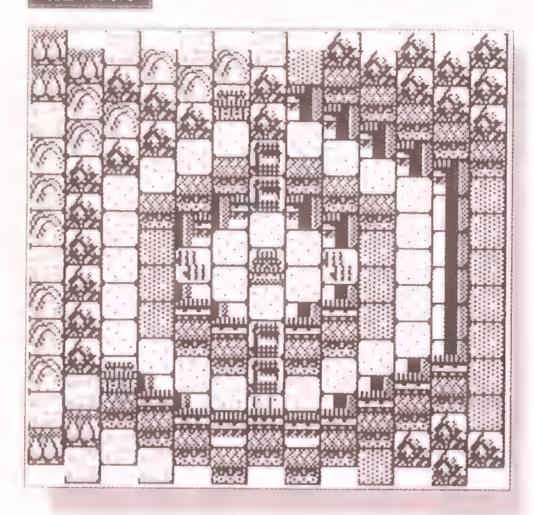


●請愛惜古都

攻擊的注意點在於，避免讓城池主從城池逃亡一事。攻擊方的部隊一旦被有機可趁的話，城池主離開城池逃往山間的可能性就會發生。如果擊倒位於城池周邊的守備方部隊的話，就可以將城池團團包圍住囉。

山城池的「町」或「文化度」比較高。然而，攻擊方一旦進入町內戰鬥的話，這些數值將會降低。攻擊方儘可能地不要進入町內，將資料的低下停留在最小限度吧。

籠城戦



●被逃至城池內

在城池內設有巨大的圓形護城池河（堀），城池中心就建在護城池河（堀）的中央。雖然有 2 處城池門，但是在城池內沒有門，且因為城池中心的周圍很寬廣，所以對於攻擊方來說，是相當有利的構造。

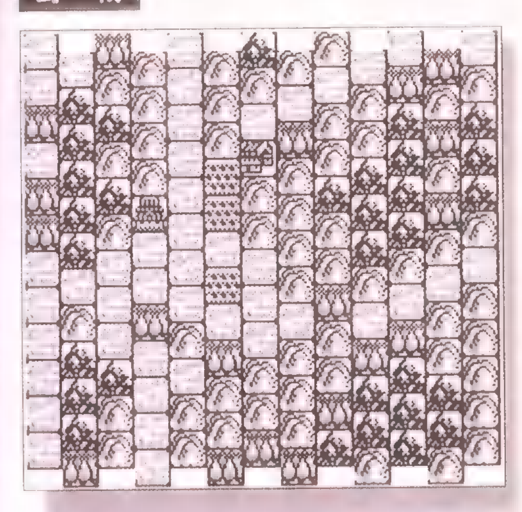
在上方、左下城池門處將部隊兵分為二，一旦進入城池內之後，再從城池中心的上下方來予以夾擊吧。然而，攻擊方的部隊如果變得只有一個的話，在守備方則有勝利的機會。被城池主從城池中心逃亡後，在圓形的城池內到處亂逃，以便用來拖延時間到結束為止。

23 大和 やまと

隣接国 伊勢志摩 山城 摂津和泉

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	三好	松永久秀	5	140	141	160	51	112	211	2050	60	133
シナリオ2	織田	筒井順慶	5	140	141	160	56	112	211	2255	60	133

野戦



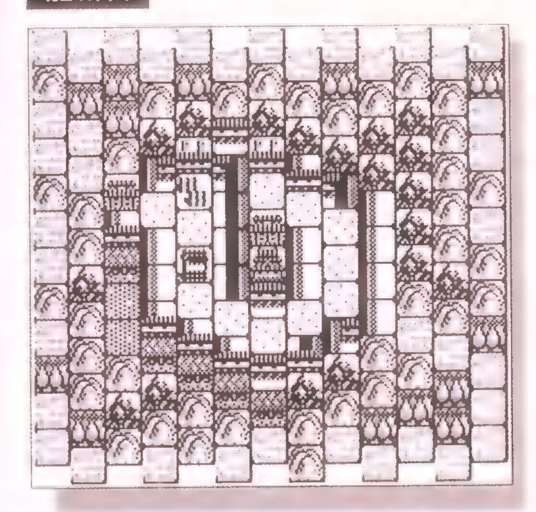
●圍繞山岳採行夾擊

雖然是滿佈山林的地形，然而平地也好像街道一樣地向四方延伸，因此無論從哪一個國家攻入，在抵達城池的移動上，大概都不會那麼地辛苦了。

城池左上方連接著山岳或山地。攻擊方從城池的右下方攻入，就這樣包圍著城池的狀態最為理想。

另外，從攝津和泉攻入的情況，在位置城池左側的山岳地帶的上方與下方，將部隊分開進軍，以便用來夾擊城池應該會比較有效喔。

籠城戦



●猶如卷貝般之城池

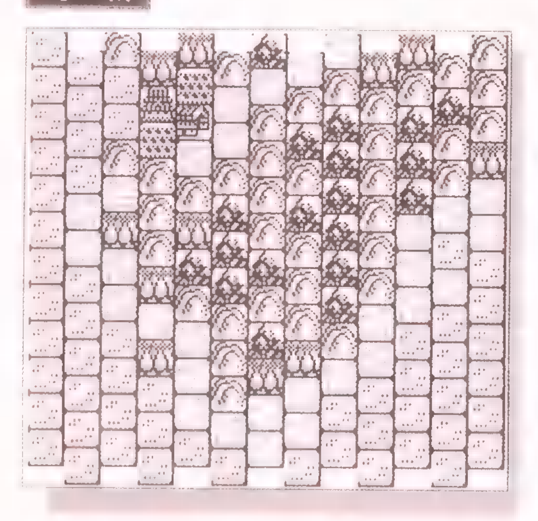
一旦進入了城池內，狹窄的通路就會呈螺旋狀持續著。在城池內有很多守備方部隊的情況下，攻擊方的進軍恐怕將會越形困難吧。然而，因為通路與城池中心之間，僅隔著一面城池牆對立，所以如果能讓足輕隊或鐵砲隊攀登城池牆的話，就可以立刻攻擊城池中心。城池主為足輕隊或鐵砲隊的情況下，一旦情勢變得危險時，將有可能發生越過城池中心左上方的城池牆之後，往城池外逃亡的虞慮。攻擊方在最初的城池門處派出1隻部隊待機，並且阻斷城池出口的話，是比較萬全的措施。

24 紀伊

隣接国 伊勢志摩 摂津和泉 讃岐 阿波

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	鈴木	鈴木佐大夫	4	90	94	90	43	100	188	2110	58	90
シナリオ2	鈴木	鈴木佐大夫	4	90	94	90	43	100	188	2321	58	90

野戦



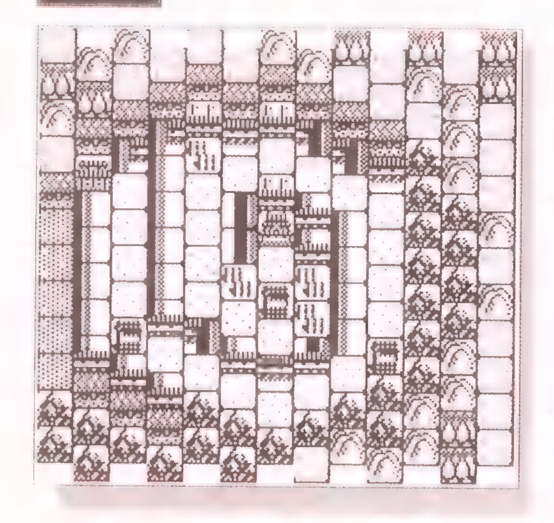
●注意鈴木家的鐵砲隊

紀伊半島為印象的戰場，在半島的內側為幅員遼闊的山岳．山地。然而，無論哪一個國家都會將部隊配置的場所放在半島的上方，因此山岳地帶大體上是不會成為戰場的。

但是，從伊勢志摩攻入的時候，必須得通過山岳地帶才行，因此多多少少會在移動上花費一些時間吧。

這個國家在遊戲開始時是由鐵砲隊眾多的鈴木家所統治的緣故，所以在攻入之際，玩家必須特別注意「鐵砲」攻擊。

籠城戦



●對鐵砲攻擊的損害要有所覺悟

城池門雖然僅存在於最初時，然而城池內地勢遼闊，成為漩渦狀的平地。

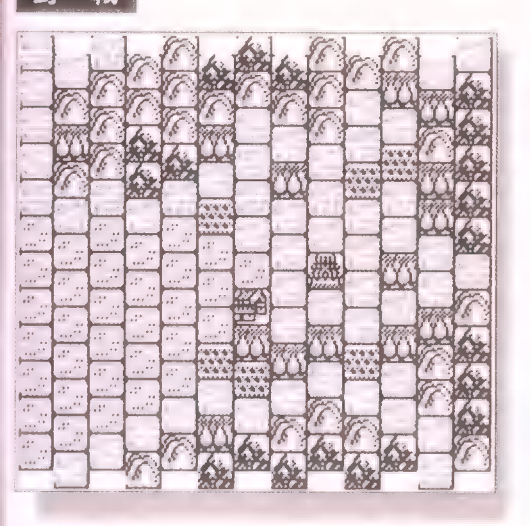
守護城池者如果是鈴木家的話，那麼攻略可就相當地困難囉。守備方的鐵砲隊設置在城池中心的時候，攻擊方最好能夠派遣足輕隊攀登城池牆等策略，並且採用複數的部隊一齊連接到城池的中心。如此一來的話，由於就只有1隻部隊會遭受到「鐵砲」攻擊，因此其他的部隊就可以在沒有損傷士兵的情況下得以攻擊。總之不管怎樣，倘若沒有採用差距過大的懸殊兵力，恐怕攻擊方將無法取得勝利。

25 摂津和泉 せっついずみ

隣接国	山城	大和	紀伊
丹波	播磨	讃岐	阿波

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	三好	三好長慶	6	211	204	208	63	229	329	4693	75	175
シナリオ2	織田	池田恒興	5	211	204	208	63	229	294	5152	75	175

野戦



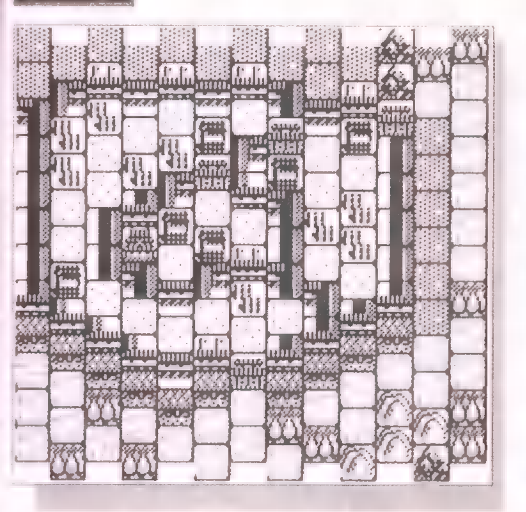
●僅以士兵數之差距來取勝

在左側為海域遼闊的大阪灣，在除外的方角地帶則為併列生長的山岳或山地。如果選擇從播磨等國家攻進的話，將會被這些地形所阻礙，在移動上顯然成為一件苦差事。

然而，城池的周圍因為僅有平地，所以在攻略上會比較輕鬆。如果採普通攻擊的話，利用武將的「戰鬥」「武裝」「訓練」，或士兵數量的差距，應該就可以分出勝負了。

攻擊方在城池攻擊的階段時，要預防城池主逃亡，最好派遣部隊圍攻城池的策略吧。

籠城戦



●嘗試「開啟城池門」

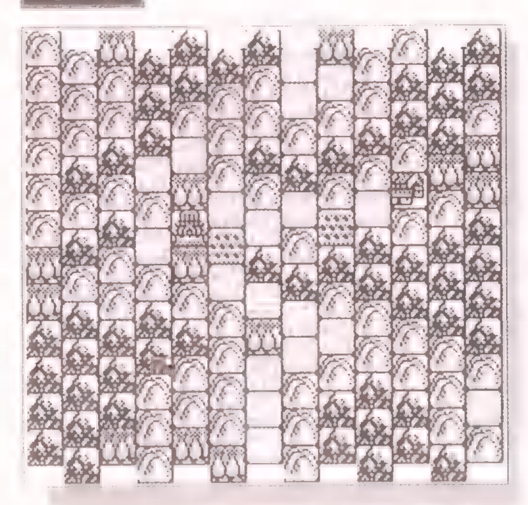
在城池外側的右上方與下方位置設有城池門。從下方城池門進入的方式，雖然城池門只有1個很少，然而光是這部分，就使得移動距離變得很長。足輕隊或鐵砲隊將部隊配置在下方城池門的附近，一旦進入城池內之後，攀登城池牆直接對城池中心發動攻擊即可。另外，如果有剩餘的足輕隊的話，就可派遣他們從右上方的城池門進入之後，利用攀登城池牆往城池中心的某面城池牆之內移動。然而，在城池牆的內側如果有守備方部隊的話，有可能會遭受攻擊以致於全軍覆沒。

26 丹波 たんば

隣接国 | 山城 | 摂津和泉 | 丹後若狭 | 因幡但馬

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	波多野	波多野秀治	4	84	84	109	29	70	149	1400	51	150
シナリオ2	織田	明智光秀	6	84	84	109	33	149	149	1540	51	150

野　戦

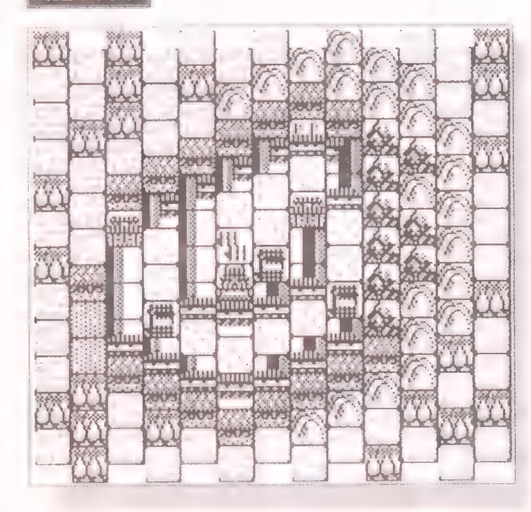


●一旦被伏兵後就得多加注意囉

由於山岳或山地眾多分布的緣故，攻擊方在移動至城池上需要花費許多時間。然而，從城池通往下方因為有平地的相通，所以選擇從攝津和泉攻進的時候，這種地形或是多少對移動上都有幫助。

由於在各個場所皆有山岳，因此攻擊方的進攻路徑很狹窄。在此處必須注意守備方的「伏兵」策略。即便是如此，用最先前進的部隊做為誘餌後，特意地接受守備方的「奇襲」，就只能採取像這樣發現伏兵部隊的對策了。

籠城戦



●千萬別忘了逃亡對策

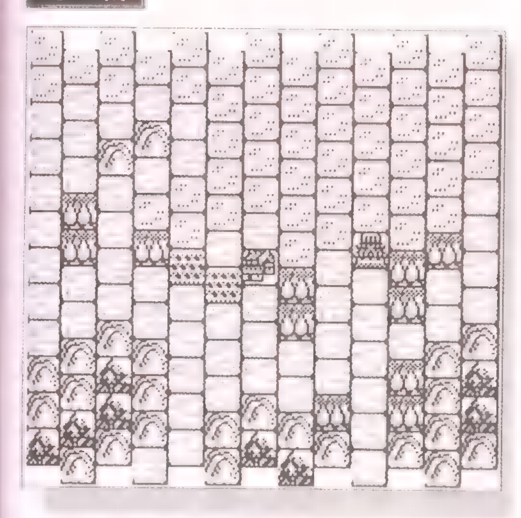
城池門為2處場所，城池內範圍不怎麼寬闊。除非守備方部隊數量眾多，否則在移動上應該不致於耗費過多的時間吧。在這樣的城池裡，恐怕仍然還是足輕隊或鐵砲隊的攀登城池牆策略有效囉。另外，預防城池主的逃亡，千萬別忘記阻擋在出口處喔。在城池中心因為有堰水柵欄（柵）與城池堡望樓（櫓）銜接鞏固著，所以一旦被守備方部隊給配置在此處的話，恐怕將非常難以擊倒對手。特別是「城防禦度」提高的話，配置在城池堡望樓（櫓）的部隊能力也會變得更強。

27 丹後若狭 たんごわかさ

隣接国 越前 近江 丹波 因幡但馬

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	一色	一色義道	5	109	112	110	38	100	156	1050	57	119
シナリオ2	織田	細川藤孝	5	109	112	110	45	100	156	1155	57	119

野戦

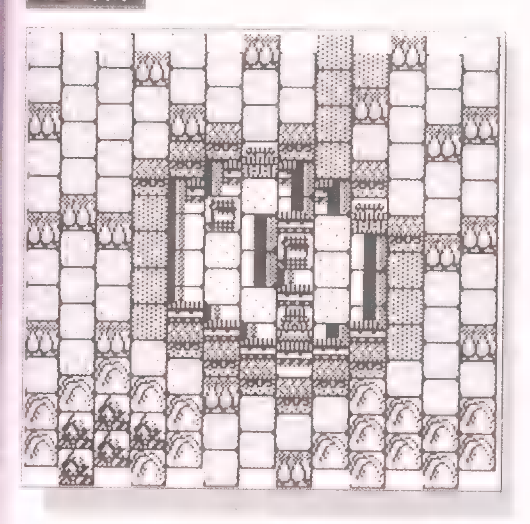


●派遣3隻部隊可以包圍城池

因為城池位置靠近右側，所以從越前攻入的話，就會馬上開始戰鬥。相反地，如果是從因幡但馬攻入的話，在移動上恐怕就得花上一些時間了。如此說來，因為整體上多為平地的地形，所以無論選擇從哪一個國家攻入，應該都沒有類似地形上的問題。

城池面海而建，可以攻擊的場所只有3處場所。攻擊方僅需派遣3隻部隊就可以包圍攻擊。然而，城池主可能會採取「突擊」衝破包圍後逃跑，所以要多加注意喔。

籠城戦



●從左右方闖入吧

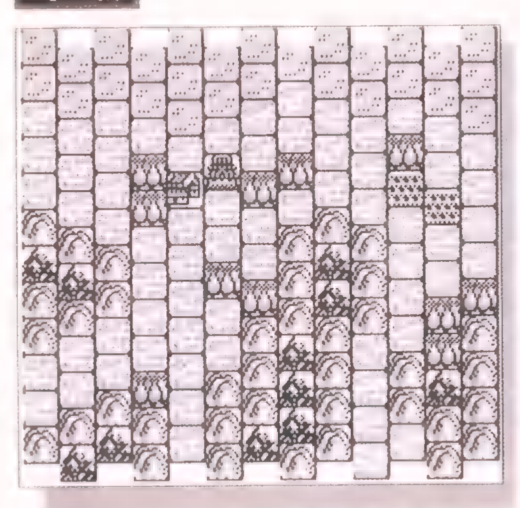
城池內雖嫌狹窄，但是城池中心被分界線切斷為左右兩邊，城池門則設置在2處場所。攻擊方將部隊分別派在兩方的城池門處，並將城池中心予以夾擊吧。如果守備方部隊數量眾多的情形下，應該也是可以不費吹灰之力的攻略吧。城池主採用足輕隊或鐵砲隊的情況時，可能在對手全滅之前就被他們逃出城池中心下方的城池牆。但是，由於在城池牆之外設有護城池河（堀）的緣故，應該無法立即移往城池外逃亡。攻擊方進入城池中心，最好能在城池主渡過護城池河（堀）之前就將其擊潰吧。

28 因幡但馬 いなばたじま

隣接国 丹波 丹後若狭 播磨 出雲伯耆

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	山名	山名豊国	5	123	126	110	36	86	124	1980	52	187
シナリオ2	織田	羽柴秀長	6	123	126	110	46	86	124	2178	52	187

野 戦

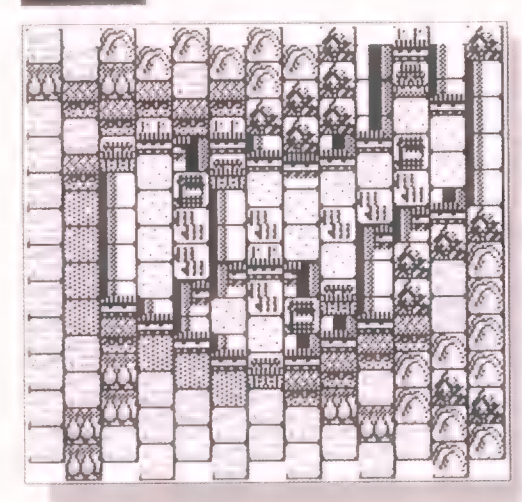


●最好避免進入町內

限於從播磨攻入的時候，與城池之間會有山岳地帶，然而從其他國家攻入的情況時，則相當容易移動。攻擊方依照基本原則，一邊與守備方部隊戰鬥，一邊則派遣部隊繞進，將城池全部包圍起來。

然而，由於町銜接著城池，因此攻擊方一旦想要包圍城池的話，就非得進入町內不可。如此一來的話，這個國家的「町」或「文化度」就會降低。最好能夠注意儘可能地避免進入町內。

籠城戦



●足輕對也派上戰場

城池往右上方延伸，位在其最深處就是城池中心。沿途上除了城池牆或城池門之外，還有為數眾多的堰水柵欄（柵），城池內的平地則是意外地少。

最初的城池門雖然有2處，因為地形無法採行類型夾擊等攻略的構造，所以無論從其中的哪一方進入都沒有關係。

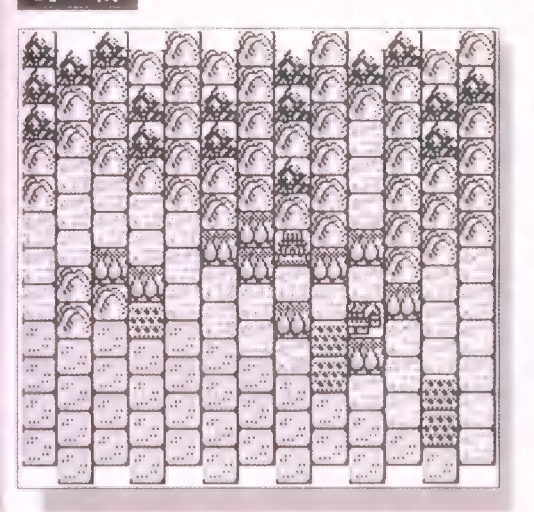
問題在於，僅在城池下方有平地，如果只派騎馬隊的時候，就只有一隻部隊可以攻擊城池中心。如果是足輕隊等，則可讓他們攀登城池右下方的城池牆進攻。

29 播磨 はりま

隣接国 摂津和泉 因幡但馬 三備 讃岐 阿波

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	赤松	赤松義祐	5	119	121	135	30	90	123	2552	45	152
シナリオ2	織田	羽柴秀吉	6	119	121	135	42	90	123	2807	49	152

野 戦

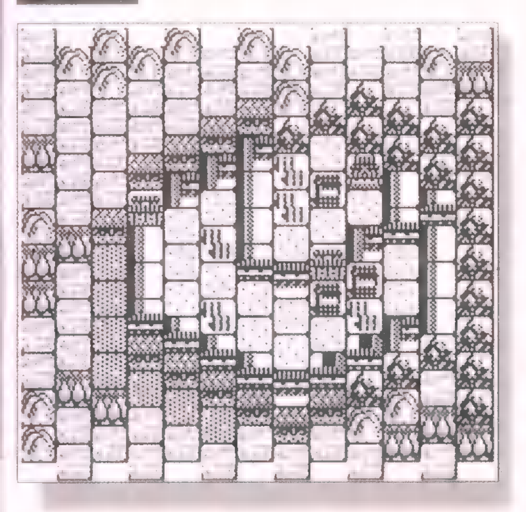


●從下方將城池包圍吧

從因幡但馬攻入的情況時，會將部隊配置在上方的山岳地帶，移動上則感到稍許的麻煩。因此選擇從此外的國家攻入的方式會比較恰當。例如，從面海的讚岐或阿波攻入的時候，配置場所就在城池的面前。

城池上方的2處場所為山地盤踞，對於配置在此的守備方部隊來說，具有很高的地形效果。儘可能地從城池的下方攻擊，接下來在將城池重重包圍住吧。

籠城戦



●堰水柵欄阻礙城池牆的翻越

一旦越過了最初的城池門之後，派出足輕隊翻越城池牆，雖然可選擇以最短距離前進的方式，然而在城池牆的對面設有堰水柵欄（柵），移動上需耗費時間。除非碰上難以應付的守備方部隊，否則沒有必要翻越城池牆，即使只派遣騎馬隊進攻也沒有關係。

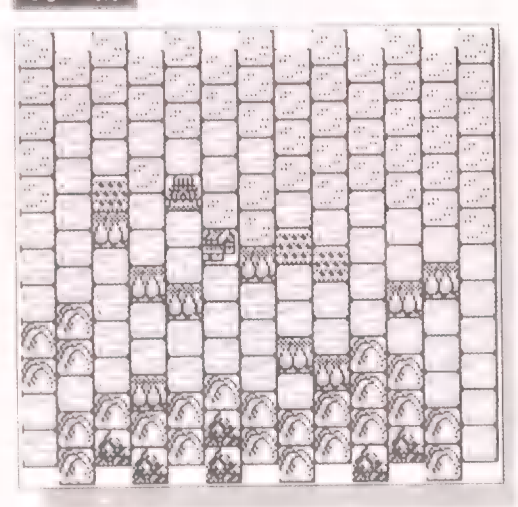
因為城池中心可以從3處場所加以包圍，所以對於攻擊方相當有利。然而，城池主有足輕隊或鐵砲隊的時候，將可能發生採用「突擊」來嘗試突破，所以攻擊方最好能採取派遣部隊待機在城池門的對策。

30 出雲伯耆 いずもほうき

隣接国 | 因幡但馬 | 三備 | 石見

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	尼子	尼子晴久	6	142	143	96	58	128	198	1575	62	144
シナリオ2	毛利	吉川元春	5	142	143	96	60	128	198	1818	68	144

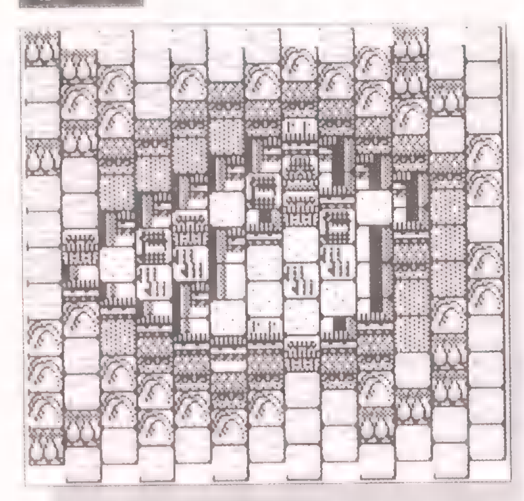
野戦



●攻擊城池的下方

由於城池靠近左側位置，因此從石見攻入的情況會最快進入戰鬥之中。從其他的因幡但馬、三備攻入的話，雖然多少都會在移動上花費時間，但是這應該也不致於成為問題吧。在前往城池的上方時，雖然必須先繞到位於左側的湖，在攻擊城池之際，如果從下方的2處場所攻擊的話，就十分足夠了。如果守備方部隊配置在城池上方的話，相反地就形成了切斷城池主脫逃的道路，對於攻擊方來說，是最恰當的情勢。

籠城戦



●城池下方的城池門爲關鍵

在左側與下方設有最初的城池門，在前往城池中心的時候，有2條路徑。在各別的路徑上城池內雖然也都設有門，但是選擇從下方進入的情況時，城池門銜接著城池中心是其特徵。

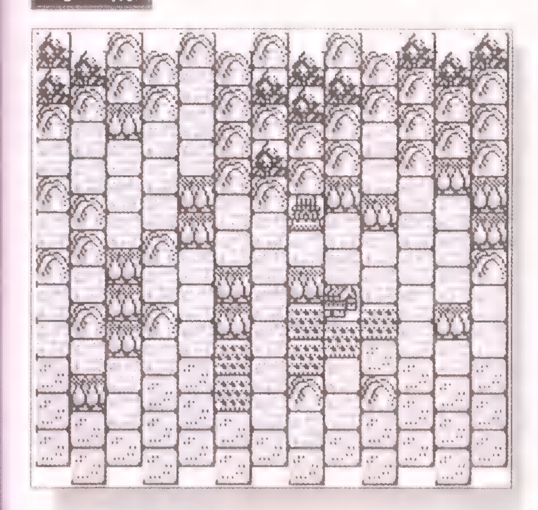
左側的城池門因為可以從3處場所攻擊，雖然可以很快地將城池門打開，但是守備方應該也會鞏固這條路徑的守備。應該還是派部隊從兩方的城池門進入吧。從左側城池門進入的部隊連接到城池中心之後，先使用「開啟城池門」就可以將右下方的城池門打開了。

31 三備 さんび

隣接国 播磨 出雲伯耆 安芸 讃岐

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	宇喜多	宇喜多直家	6	125	128	110	59	92	172	2897	70	191
シナリオ2	毛利	小早川隆景	7	125	128	110	64	92	172	3186	77	191

野戦

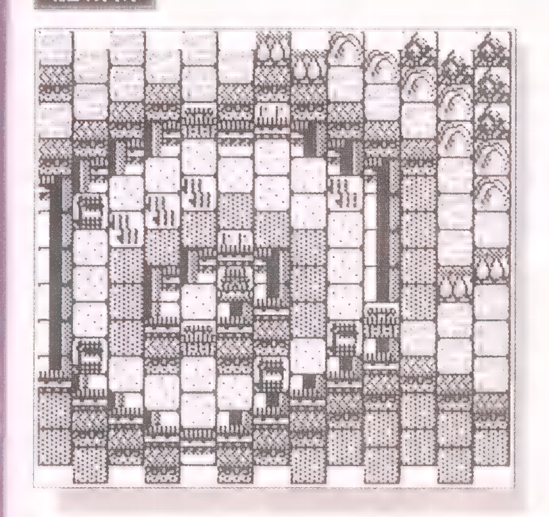


●多加注意地形效果

從北方的出雲伯耆攻入的情況看來，因為將部隊配置在山地，所以移動越形困難，然而由於城池位於戰場中央地帶的緣故，因此無論選擇從哪一個國家攻入，到城池之間的距離大約都相同。

城池上方為山地與森林，下方則連接著平地。因此一旦被守備方部隊配置在上方的話，地形效果提昇，難以應付的場合也變多了。攻擊方在最初的時候，選擇從城池的下方攻入的方式，就可以在不受地形效果的影響下完成攻擊。

籠城戦



●分散守備方部隊的勢力

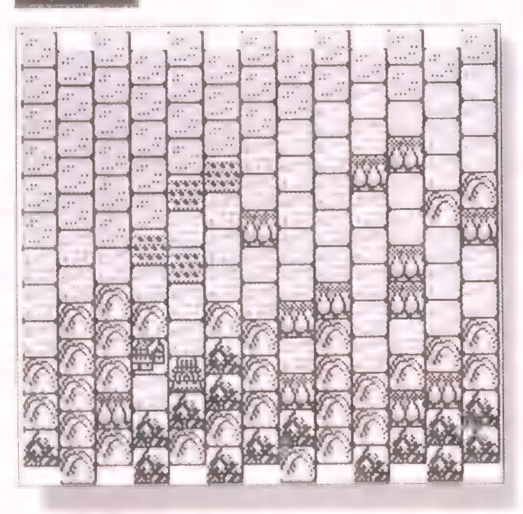
在城池內與城池外都設有護城池河（堀），城池內則形成一處圓形的通路。城池中心位在城池內的更內側，並且由護城池河（堀）與城池牆所包圍鞏固，恐怕相當難以攻略喔。雖然在上方與右下方的2處場所中設有最初的城池門，但是右下方的城池門到城池中心的距離較短。如此看來，在沿途守備方部隊阻擋進路的可能性很高，恐怕將不會讓攻擊方輕易地就前往目的地囉。仍舊還是得派遣部隊從上方的城池門進入，以便將守備方部隊的勢力分散開來。

32 石見 いわみ

隣接国 | 出雲伯耆 | 周防長門

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	毛利	吉川元春	5	114	120	87	66	126	189	1050	74	100
シナリオ2	毛利	口羽通良	4	114	120	87	66	126	189	1212	74	100

野戦

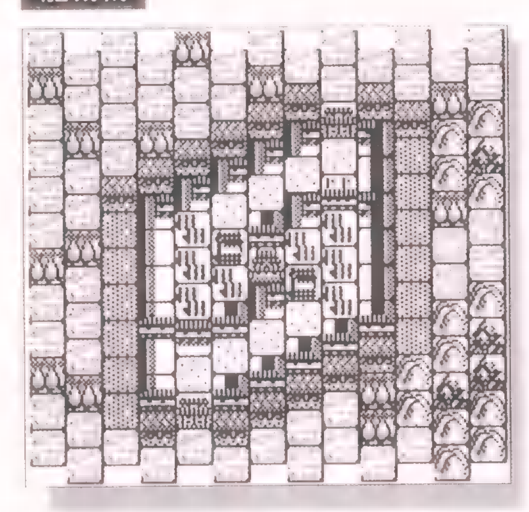


●進入町內爲不得已的情勢

由於城池位置靠近左側，因此選擇從周防長門攻入的方式，在移動上比較不會耗費時間。如此說來，由於這個國家接近本州西端的緣故，所以從東側的出雲伯耆攻入的例子應該相當多吧。

從城池的右上方直到下方的範圍，皆為連綿不絕的山岳。為此緣故，在攻擊城池的時候，就只能夠在城池的上方與左側將部隊散開。儘量避免進入町內的方式雖然可行，然而可以攻擊城池的場所數量有限，因此發生這種情況恐怕也是沒有辦法的事吧。

籠城戦



●採用少數精銳部隊攻擊之

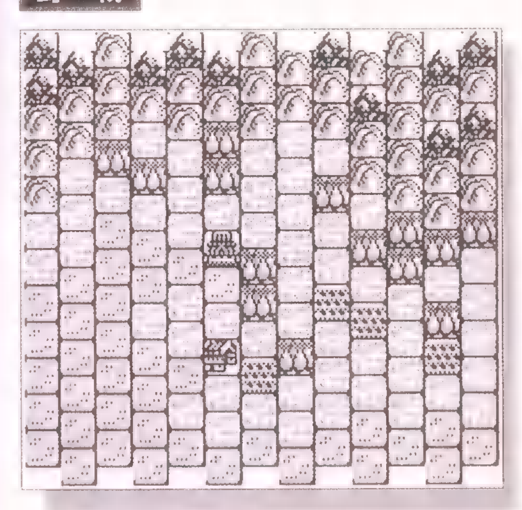
外表猶如平行四邊形一樣的城池，其內部衍生成以城池中心為中心點對稱的構造。在城池內設置有很多堰水柵欄，由於平地很少的緣故，因此攻擊方如果採行多量部隊攻入方式的話，恐怕在城池內一點也動彈不得吧。攻擊方還是將部隊分為上下兩部還攻入的方式為基本原則。城池中心雖有堰水柵欄與城池堡望樓所包圍鞏固著，然而如果此處的城池堡望樓有守備方部隊的話，就可以採取「突擊」策略。衝破之後一旦脫出了其背後的堰水柵欄，就可以維持原狀地對城池中心採取攻擊囉。

33 安芸 あき

隣接国 | 三備 | 周防長門 | 伊予

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	毛利	毛利元就	6	170	181	110	76	172	235	1575	89	131
シナリオ2	毛利	毛利輝元	6	170	181	110	76	172	235	1795	89	131

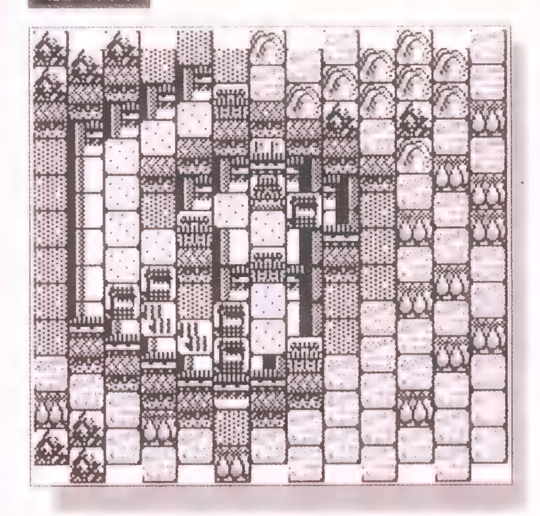
野戦



●追逼至半島

城池位置於左下方海灣的深處，以2處場所銜接著海。在上方雖然是寬敞遼闊的山岳・山地，但是城池的四周圍則多為平地。依據攻入的國家來看，雖然會將部隊配置在山地的上方，但在移動上也不致於辛苦。攻[illegible]方如果擁有4隻部隊的話就可以包圍城池，然而少於這個數量的時候，最好能夠從城池的上方攻擊吧。城池一旦從城池逃出的話，就將其追逼至位於城池下方的半島。

籠城戦



●注意城池主的「突擊」

護城池河（堀）從城池的外側便呈現漩渦狀般地卷入內部，相當複雜的構造。

最初的城池門位置於右下方與上方的2處場所中。右下方的城池門雖然比較接近城池中心，但是攻擊方的部隊數量如果夠多的話，最好也能派部隊從上方進入。

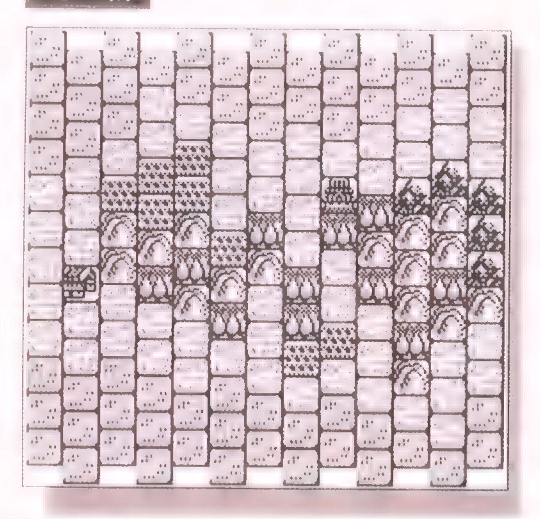
因為城池中心可以從3處場所進入攻擊，所以沒有必要再派遣足輕隊攀登城池牆。在攻擊城池中心的部隊外側，派其他的部隊待機行動，以便防禦城池主使用「突擊」的敵中突破法，如此一來可說是做好萬全的準備了。

34 周防長門 すおうなかと

隣接国 | 石見 | 安芸

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	毛利	小早川隆景	5	152	156	139	68	139	209	2070	81	128
シナリオ2	毛利	繁沢元氏	4	152	156	139	68	139	209	2390	81	128

野戦



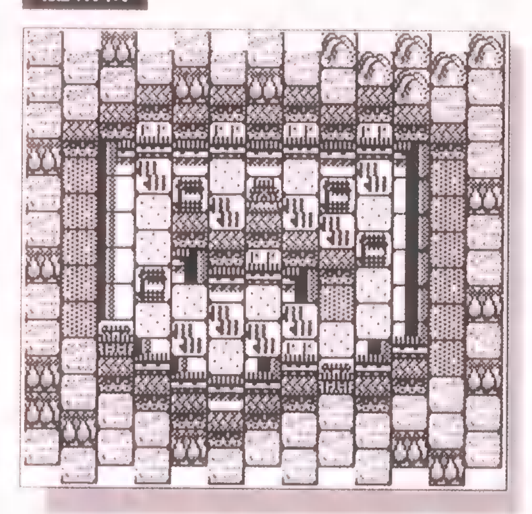
●預防敵人往左側方向的逃亡

無論從石見、或是安芸其中一國攻入，都會將部隊配置在右側。由於城池也靠近右側的緣故，因此戰鬥的場所只限於戰場的右半部。

在城池的右下方有無數的山地，如果敵方部隊配置在這一地帶的話，必須先考量地形效果來應戰。對抗位處於山地中的部隊，採取從平地攻擊的方式可說是相當不利的。

在展開城池攻擊的時候，絕對也要派出部隊往城池的左側移動。城池主一旦從城池中脫出，並且逃往左側的平地之後，追擊的過程恐怕將很麻煩。

籠城戦



●攻陷守備不足的一方

雖然是一座偌大的城池，然而因為在其中央設置有護城池河（堀）與城池牆，再加上堰水柵欄（柵）很多的緣故，所以城池內得以移動的範圍相當狹小。

攻擊方，派遣部隊從左下與右下兩方的城池門各別進入，再從左右兩方將城池夾擊的方式為基本的戰術。

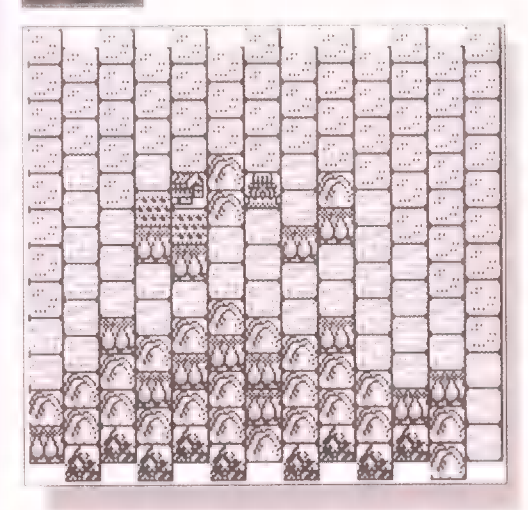
攻擊方的部隊數量少的時候，先觀察守備方部隊在城池中心左右的哪一方配置較多的部隊，再選擇部隊少的那一方攻擊即可。即使城池主想逃往反對側方向，其他的守備方部隊應該正阻塞在通路上。

35 讃岐 さぬき

隣接国 紀伊 摂津和泉 播磨 三備 阿波 伊予

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	三好	十河一存	4	105	109	91	48	145	192	1485	57	84
シナリオ2	長宗我部	香川親和	4	105	109	91	52	145	192	1633	62	84

野戦

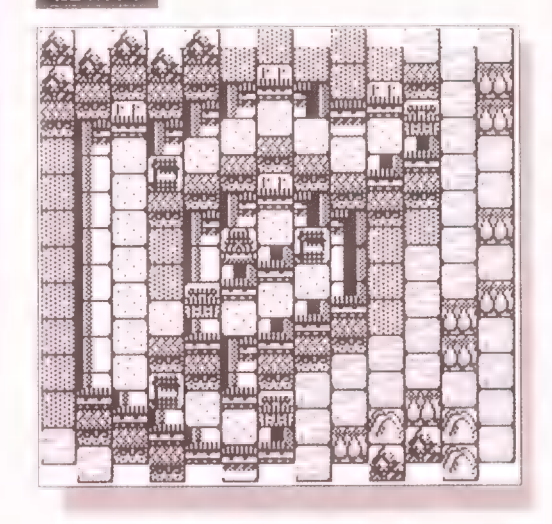


●注意城池左側的山地

這個戰場，瀨戶內海就占據了3分之1以上的面積了，城池也是面海而立。

一旦從南方的阿波攻入的話，雖然會形成將部隊配置在下方的山地，然而選擇從瀨戶內海對岸的三備攻入的時候，因為會將部隊配置在城池的左右兩側，所以可以馬上進入戰鬥。在城池的周邊，必須注意位居左側的2處山地。如果被守備方部隊配置在此處的話，由於地形效果的緣故，戰鬥將變得非常的棘手。

籠城戦



●從城池外將目標指向城池中心

雖然在右上方與右下方設有最初的城池門，然而必須派騎馬隊從右下方的城池門繞進城池中心，派足輕隊或鐵砲隊從右上方的城池門進入之後，再從城池中心的上方或左側渡過護城池河（堀），翻越城池牆對城池中心加以攻擊。

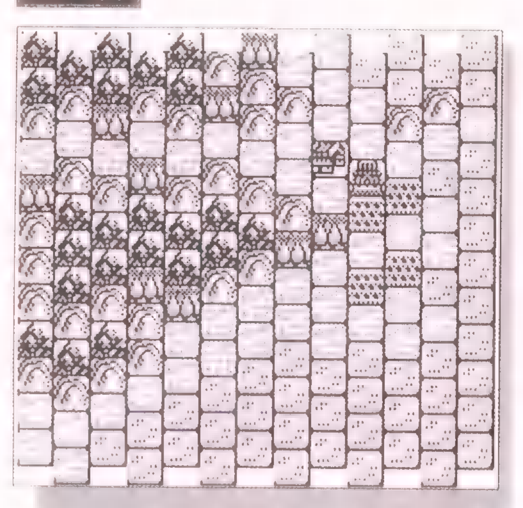
另外，對於足輕隊或鐵砲隊，還可以從城池外右側的平地渡過護城池河（堀），翻過城池牆後再前往城池中心的路徑。然而，在城池中心的周邊一旦有守備方部隊駐守的話，因為有可能會發生在城池牆上被守備方攻擊的情形，所以採用正攻法的攻擊方式會比較安全喔。

36 阿波 あわ

隣接国 | 紀伊 | 摂津和泉 | 播磨 | 讃岐 | 土佐

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	三好	三好義賢	4	100	105	107	43	112	180	1575	56	95
シナリオ2	長宗我部	香宗我部親泰	5	100	105	107	43	112	180	1732	61	95

野戦

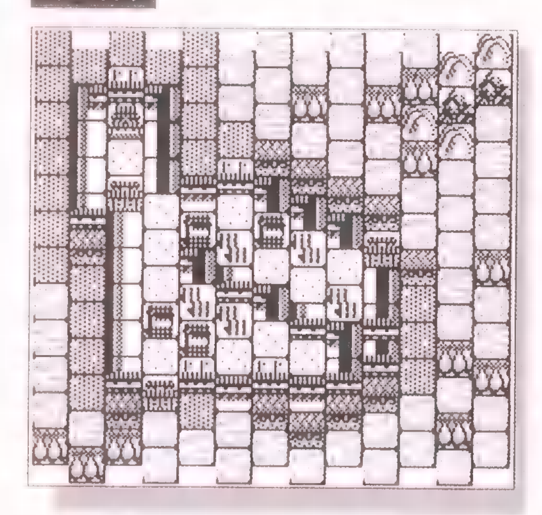


●有利於敵方脫逃的地形

城池的周邊雖為平地與海，但是除此之外大半的地形都為山岳・山地所覆蓋。如果從土佐攻入的時候，因為會在這一地帶上配置部隊，所以在前往城池的移動上，會耗費不少的時間。

位置城池左下方的一群山岳，並不會連接到戰場的邊端，而是形成類似旋轉的地形。敵我兩方的部隊數如果成為1對1比例的時候，守備方會脫離城池後進入此地形中，目標鎖定在時間結束的拖延戰上。然而，必須多加注意避免遭受到夜襲的攻擊。

籠城戦



●渡過護城池河直擊城池中心

從左下方的城池門進入的方式雖然到城池中心的距離較短，但是如果攻擊方的部隊數量多的時候，也可以從右側的城池門進入喔。

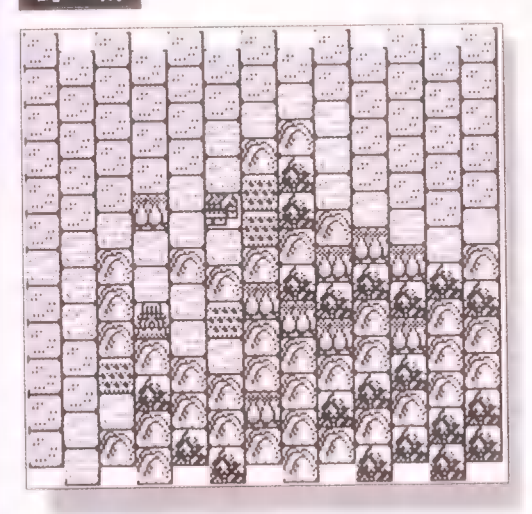
城池中心銜接平地的部分僅有1處場所，因此就只能從此處攻擊城池中心，所以在攻略上需要耗費不少時間。倘若有足輕隊的話，配置在距城池中心右側的城池外，渡過護城池河（堀），攀登城池牆後對城池中心加以攻擊吧。雖然此法在移動上也需花費時間，然而在守備方部隊的數量很多，怎麼也難以接近城池中心的時候，大概就有所幫助了吧。

37 伊予 いよ

隣接国 安芸 讃岐 土佐

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	河野	河野通宣	4	95	99	128	41	86	150	2295	55	77
シナリオ2	河野	河野通直	4	95	99	142	41	86	150	2295	55	77

野戦

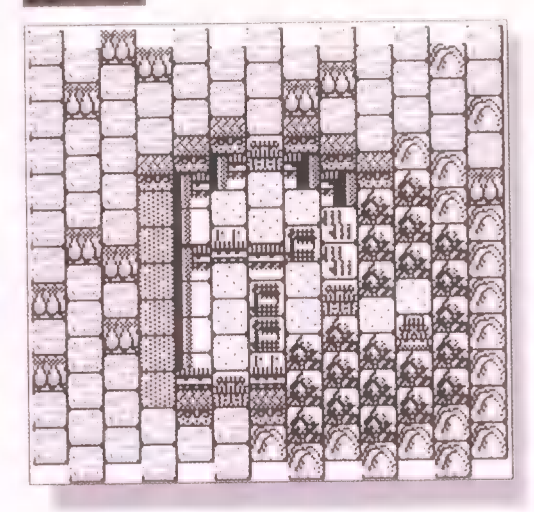


●注意位置於山地的部隊

儘管是一處面海的地圖，山岳・山地還是很多。從東方的讚岐攻進的場合時，因為部隊配置在右側的山地，所以移動上耗費時間。另一方面，從土佐攻進的情況看來，雖然也是配置於山地的上方，然而卻是位在距城池比較近的距離上，所以應該不致於陷入苦戰吧。

城池左側連接著山地。守備方部隊配置在此處的時候，可採行「夜襲」等策略，以便抑制損害降至最小限度。

籠城戦



●被群山包圍的城池中心

城池的右半部分連接著山岳，設置於此處的城池門深處內有城池中心。雖然最初的城池門位於城池的上下兩方，然而因為無法使用夾擊等策略，所以攻擊方所選擇進入的城池門，無論哪一方都可行。移動距離大體上應該沒有什麼改變。

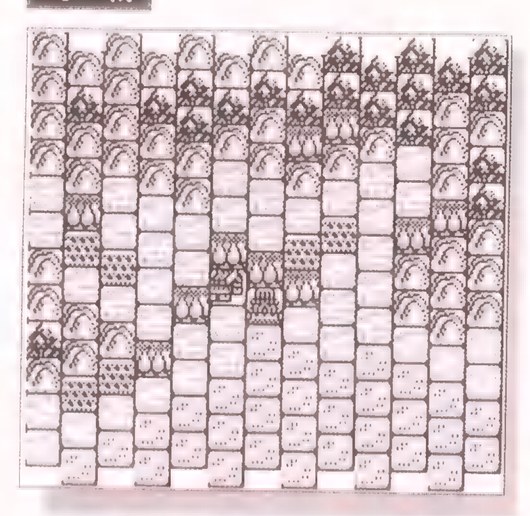
城池中心由於四周圍都是山岳的緣故，因此無法採行足輕隊翻越城池牆等戰術。守備方的士兵數一旦變多的話，攻擊方只要使用超過其程度的數量，應該就可以將之攻下了。

38 上佐 とさ

隣接国 | 阿波 | 伊予

	大名家	城主	武将数	金	米	石高	治水	町	文化	人口	民忠	城
シナリオ1	長宗我部	長宗我部元親	6	166	170	118	73	141	190	1575	80	129
シナリオ2	長宗我部	長宗我部元親	7	166	170	118	73	141	190	1905	80	129

野戦



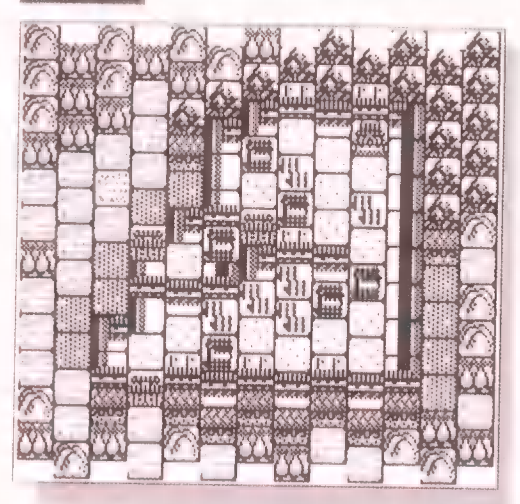
●町的犧牲也是不得已的

整體上多為山岳・山地的地形，即使選擇從阿波與伊予其中一國攻入，大體上也是會形成將部隊配置在山地之上的情形。

然而，因為城池的附近平地很多的緣故，所以在與守備方部隊戰鬥的時候，地形效果應該不會有什麼影響吧。

為了避免「町」的下降，雖然儘可能地不要進入城池右上方的町內，然而包圍城池攻擊的情況等，恐怕也是不得已的事吧。還有什麼事會比勝利還重要呢，倘若不如此的話也就沒有任何意義了。

籠城戦



●進攻路徑視情況而定

在城池內設置有多數的堰水柵欄（柵）以及城池堡望樓（櫓），因此進攻的路徑稍嫌狹隘。城池中心位於右上方的角落，背後則有山岳的屏障。最初的城池門設在左上・左下２處場所。從左上的城池門進入的方式，雖然到城池中心的距離比較近，然而途中還有另外一扇城池門將是問題所在。「城防禦度」高，不容易毀壞城池門的情況下，選擇從左下方城池門進入的方式，說不定也可以快速地抵達城池中心呢。因此必須視情況來看，考慮要從哪一處的城池門進入會比較恰當。

第五章

武將資料一覽表



齋藤家 竹中半兵衛



武田家 山本勘助



織田家 黑田官兵衛

秀吉的智囊～竹中、黑田，信玄的參謀長～山本。無論哪一位都是實力不相上下的名軍師。

如果能夠事先通曉家臣所無法辨識的能力，或是知道未發現武將的登場國、登場年等資料，遊戲的攻略將會變得更加地熱絡起來喔。此章將介紹有關武將的資料，以及武將能力的等級名次。

武將資料解說

從下一頁開始將解說有關武將資料一覽表的項目。再者，所謂「壽命」「感情」「義理」「相性」之類的「隱藏資料」為畫面上所不被表示的資料，比起能力資料，影響力較低。

項目	解說
年齡	●每年3月時增添1歲。
能力資料	
政治	●對「開發」「外交」「謀略」指令等的效果有所影響。
	●這項數值的3成將成為行動力的回復值。
	●使用「人事」指令的「教育」來提昇。
戰鬥	●對戰爭時的部隊攻擊力有所影響。
	●對「軍事」指令的「訓練」效果有所影響。
	●使用「人事」指令的「教育」來提昇。
	●戰爭時使用「突擊」讓比自己「戰鬥」程度高的武將戰死的話，就會提昇。
魅力	●對「人事」指令的「取立（提拔）」、「外交」指令的效果有所影響，。
野望	●對「謀略」指令的「工作」「混亂」的成果有所影響。
	●這項數值高的大名容易攻進其他國家，武將也容易發生叛亂。
	●大名的場合，支配國增加之後就會上昇，減少則會下降。
所屬資料	
國家	●遊戲開始時所在的國家。未登場武將所登場的國家。
大名家	●遊戲開始時所屬的大名。
	●年號的場合時，未登場武將所登場之年。大名兒子等的場合時，從登場開始便成為其大名的屬下。除此之外的武將，可以使用「人事」指令的「搜索」來發現。
忠誠度	●「大名」在遊戲開始時為大名的武將，「－」則為未登場武將。然而，即使是未登場武將，從最初便決定成為屬下的大名之人，都記錄有登場時的「忠誠度」。
	●一旦低下的話，其他的大名就會被提拔，並且容易引發叛亂。
	●一旦低下的話，使用戰爭時之「傳令」指令的「密偵（間諜）」就會輕易叛變。
	●使用「人事」指令的「褒賞」給予獎金之後，程度就會提昇。
	●在3月．9月的稅收時，稍微會提昇。然而，資金不足的話，就會下降。
部隊資料	
部隊	●在戰爭時所率領的部隊種類。
武裝※	●對部隊的攻擊力有所影響。
	●使用「引取（交易）」指令的「武士」就可以提昇。
	●使用「軍事」指令的「徵兵」，士兵增加的話，程度就會下降。
訓練※	●對部隊的攻擊力有所影響。
	●一旦提高的話，「足輕」的「伏兵」、或在籠城池戰的「足輕」「鐵砲」的城池牆攀登就容易成功。
	●使用「軍事」指令的「訓練」來提昇。
	●使用「軍事」指令的「徵兵」，士兵增加的話，程度就會下降。
隱藏資料	
壽命	●武將的壽命。然而，並不限制在這個年齡死亡，將從前後數年的亂數來抽取。
感情	●這項數值高的大名．城池主，將容易引發戰爭。
義理	●即使「忠誠度」提高至某種程度，只要這項數值一旦低下的話，將容易發生背叛。
相性	●實行武將與對手武將的數字接近，必較容易情意相投。
	●對於「人事」指令的「搜索」「取立（提拔）」、或是「外交」指令的成果，將有所影響。
	●對於大名給予武將「褒賞」時候的「忠誠度」之提昇，將有所影響。

※「武裝」「訓練」並沒有揭載於資料一覽表上。

武將資料一覽表

關於『信長的野望・GAMEBOY版2』當中，在劇情1「群雄割據」內有240名武將，在劇情2「信長的野望」內有212名武將會登場其中。在此，把武將名稱依據日語五十音的順序來排列，並依照劇情別來介紹武將的資料。
以下為開始遊戲時的資料，隨著遊戲的進展，將發生不同的變化。

劇情1　1560年　群雄割據

	名前	五十音讀順序	年齡	政治	戰鬪	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
あ	赤尾清綱	あかおきよつな	31	38	63	60	70	近江	浅井	82	鉄砲	60	79	18	35
	赤松則房	あかまつのりふさ	13	49	55	90	61	播磨	赤松	91	騎馬	51	78	64	8
	赤松政秀	あかまつまさひで	30	55	59	87	60	播磨	赤松	88	騎馬	63	51	32	61
	赤松義祐	あかまつよしすけ	27	65	69	92	69	播磨	赤松	大名	騎馬	43	60	43	41
	秋山信友	あきやまのぶとも	29	50	77	69	68	信濃	武田	84	騎馬	51	32	69	8
	明智光秀	あけちみつひで	38	93	89	79	87	越前	1566	—	騎馬	68	81	64	10
	浅井長政	あさいながまさ	15	74	80	93	74	近江	浅井	大名	騎馬	57	43	78	60
	朝倉景鏡	あさくらかげあきら	30	57	50	86	69	越前	朝倉	86	騎馬	54	29	19	11
	朝倉景健	あさくらかげたけ	23	42	44	83	63	越前	朝倉	84	騎馬	59	26	22	82
	朝倉景連	あさくらかげつら	34	62	37	80	58	越前	朝倉	87	鉄砲	45	84	26	54
	朝倉義景	あさくらよしかげ	27	54	57	93	73	越前	朝倉	大名	騎馬	53	39	87	61
	朝比奈泰朝	あさひなやすとも	31	70	54	73	65	遠江	今川	84	騎馬	58	42	85	59
	足利義昭	あしかがよしあき	25	41	22	95	69	山城	1562	99	足軽	60	79	20	4
	足利義輝	あしかがよしてる	24	75	51	100	65	山城	足利	大名	騎馬	60	37	89	50
	安宅冬康	あたぎふゆやす	32	42	39	84	50	讃岐	三好	92	鉄砲	51	36	51	71
	穴山信君	あなやまのぶきみ	28	54	58	75	77	甲斐	武田	83	騎馬	59	80	23	56
	姉小路信綱	あねがこうじのぶつな	13	48	47	85	65	飛騨	1569	96	騎馬	49	88	43	40
	姉小路良頼	あねがこうじよしより	43	68	53	90	69	飛騨	姉小路	大名	騎馬	55	28	26	32
	姉小路頼綱	あねがこうじよりつな	20	77	69	89	79	飛騨	姉小路	94	騎馬	47	56	88	61
	尼子晴久	あまごはるひさ	46	74	70	94	74	出雲伯耆	尼子	大名	騎馬	48	70	23	31
	尼子義久	あまごよしひさ	24	66	60	90	69	出雲伯耆	尼子	92	騎馬	74	85	53	73
	天野景貫	あまのかげつら	34	26	42	46	55	遠江	今川	75	足軽	60	15	29	86
	雨森弥兵衛	あめもりやひょうえ	35	29	67	63	53	近江	浅井	82	騎馬	60	61	16	97
	安国寺恵瓊	あんこくじえけい	32	70	20	60	80	安芸	1570	—	足軽	68	10	80	58

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
あ	安藤守就	あんどうもりなり	33	75	63	65	74	美濃	斎藤	78	足軽	64	49	53	67
い	飯尾連竜	いいおつらたつ	35	24	24	43	59	遠江	今川	80	足軽	56	48	10	24
	池田勝正	いけだかつまさ	14	38	30	48	56	摂津和泉	三好	79	鉄砲	53	76	27	2
	石川数正	いしかわかずまさ	28	81	50	67	72	三河	徳川	87	足軽	60	8	53	66
	磯野員昌	いそのかずまさ	25	47	26	65	58	近江	浅井	84	足軽	50	54	58	32
	板部岡江雪斎	いたべおかこうせつさい	23	71	10	65	30	伊豆	北条	79	足軽	72	12	53	16
	伊丹親興	いたみちかおき	27	40	35	58	40	摂津和泉	三好	80	足軽	56	21	59	17
	市川経好	いちかわつねよし	35	37	66	54	57	石見	毛利	81	足軽	53	32	44	29
	一色義清	いっしきよしきよ	28	36	37	87	54	丹後若狭	一色	89	足軽	61	52	54	2
	一色義定	いっしきよしさだ	15	63	68	90	60	丹後若狭	一色	93	騎馬	52	83	83	33
	一色義道	いっしきよしみち	32	73	56	94	71	丹後若狭	一色	大名	騎馬	51	56	67	48
	稲富祐秀	いなどめすけひで	47	39	70	60	58	丹後若狭	一色	81	騎馬	65	2	84	17
	稲葉一鉄	いなばいってつ	44	71	73	66	73	美濃	斎藤	80	鉄砲	72	18	58	68
	今川氏真	いまがわうじまさ	22	15	13	60	20	駿河	今川	99	騎馬	76	8	36	85
	今川義元	いまがわよしもと	41	89	86	93	92	駿河	今川	大名	騎馬	58	70	51	37
	色部勝長	いろべかつなが	38	31	33	52	47	上野	上杉	73	騎馬	64	17	60	11
	岩成友通	いわなりともみち	31	55	75	70	71	讃岐	三好	85	騎馬	49	32	51	23
う	上杉景勝	うえすぎかげかつ	13	74	73	90	76	越後	1568	92	騎馬	68	54	60	64
	上杉景信	うえすぎかげのぶ	28	67	31	80	42	越後	上杉	88	騎馬	53	42	80	27
	上杉謙信	うえすぎけんしん	30	89	100	95	67	越後	上杉	大名	騎馬	48	19	100	90
	上田憲定	うえだのりさだ	39	67	27	46	59	武蔵	北条	82	足軽	64	54	44	91
	宇喜多忠家	うきたただいえ	27	62	42	85	62	三備	宇喜多	91	騎馬	69	85	53	73
	宇喜多直家	うきたなおいえ	31	78	73	90	76	三備	宇喜多	大名	騎馬	52	69	21	84
	宇喜多秀家	うきたひでいえ	13	79	75	90	74	三備	1585	94	騎馬	83	50	70	47
	宇佐美定満	うさみさだみつ	67	75	88	71	49	越後	上杉	81	騎馬	72	25	82	7
	氏家卜全	うじいえぼくぜん	34	62	64	63	69	美濃	斎藤	81	足軽	60	63	46	65
	牛尾幸清	うしおゆききよ	63	27	50	59	42	出雲伯耆	尼子	80	足軽	76	52	14	97
	宇山久兼	うやまひさかね	43	45	43	67	59	出雲伯耆	尼子	83	足軽	60	64	29	91
え	江村親家	えむらちかいえ	32	39	43	52	54	土佐	長宗我部	83	鉄砲	59	48	81	87
お	岡国高	おかくにたか	25	33	39	48	41	大和	三好	81	足軽	52	86	19	69
	小笠原氏清	おがさわらうじきよ	26	28	36	41	40	遠江	今川	83	騎馬	35	50	10	54
	小笠原貞種	おがさわらさだたね	40	37	31	42	55	上野	1560	—	足軽	62	75	45	98
	岡利勝	おかとしかつ	36	27	44	48	58	三備	宇喜多	78	鉄砲	68	52	14	97
	岡部元信	おかべもとのぶ	17	31	35	61	41	遠江	今川	85	騎馬	51	93	97	89
	岡吉正	おかよしまさ	24	14	39	31	54	紀伊	鈴木	84	足軽	50	74	32	71
	荻清誉	おぎきよたか	32	30	32	51	60	駿河	今川	78	鉄砲	57	62	48	45

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
お	興津清房	おきつきよふさ	28	43	22	58	54	駿河	今川	81	足軽	43	70	41	51
	荻野直正	おぎのなおまさ	31	25	19	59	58	丹波	波多野	81	鉄砲	49	27	59	25
	奥田忠高	おくだただたか	28	44	29	50	57	大和	三好	80	足軽	60	68	7	67
	奥山常陸介	おくやまひたちのすけ	30	25	27	53	56	伊勢志摩	北畠	80	足軽	74	19	12	11
	長船貞親	おさふねさだちか	24	44	29	59	44	三備	宇喜多	81	足軽	60	50	88	39
	織田信雄	おだのぶかつ	13	60	62	90	74	尾張	1571	91	騎馬	72	80	70	21
	織田信忠	おだのぶただ	13	69	68	91	75	尾張	1570	93	騎馬	54	60	26	88
	織田信長	おだのぶなが	26	99	93	98	100	尾張	織田	大名	騎馬	60	100	48	93
	小山田信茂	おやまだのぶしげ	21	62	69	72	70	甲斐	武田	86	騎馬	53	41	56	14
か	海北綱親	かいほうつなちか	45	32	71	59	61	近江	浅井	83	騎馬	64	50	79	26
	香川元景	かがわもとかげ	30	44	41	54	43	阿波	三好	81	鉄砲	56	21	11	89
	柿崎景家	かきざきかげいえ	40	26	76	49	52	越後	上杉	85	騎馬	60	74	55	82
	垣屋続成	かきやつぐなり	75	59	42	79	61	因幡但馬	山名	84	足軽	85	7	41	60
	垣屋光成	かきやみつなり	53	48	47	76	55	因幡但馬	山名	80	足軽	85	18	88	34
	笠原美作守	かさはらみまさかのかみ	45	30	38	60	56	伊豆	北条	81	足軽	61	40	92	59
	笠松但馬守	かさまつたじまのかみ	30	28	34	52	49	能登	畠山	83	足軽	55	22	14	89
	桂元澄	かつらもとずみ	39	35	69	52	41	周防長門	毛利	78	騎馬	48	31	73	42
	葛山氏元	かつらやまうじもと	30	27	38	58	47	駿河	今川	80	騎馬	50	84	71	20
	狩野泰光	かのうやすみつ	39	30	15	45	59	相模	北条	81	足軽	53	57	5	70
	蒲生定秀	がもうさだひで	52	45	41	65	42	伊賀	六角	83	鉄砲	71	62	90	93
	河田長親	かわだながちか	45	59	46	70	77	上野	上杉	74	騎馬	58	20	67	20
き	木曽義昌	きそよしまさ	24	63	52	78	63	信濃	武田	80	騎馬	59	29	42	20
	北条景広	きたじょうかげひろ	24	47	39	61	62	上野	上杉	73	足軽	62	80	40	80
	北条高広	きたじょうたかひろ	47	76	54	72	66	上野	上杉	84	足軽	70	55	20	55
	北畠具教	きたばたけとものり	32	77	71	92	72	伊勢志摩	北畠	大名	騎馬	58	67	69	24
	北畠具房	きたばたけともふさ	13	26	28	82	29	伊勢志摩	北畠	91	騎馬	48	46	4	51
	北畠政成	きたばたけまさなり	30	70	72	86	63	伊勢志摩	北畠	87	騎馬	54	33	74	68
	吉川元春	きっかわもとはる	30	82	79	90	74	石見	毛利	96	騎馬	56	31	87	64
	京極高吉	きょうごくたかよし	52	51	46	75	69	山城	足利	89	足軽	73	91	62	7
	吉良親貞	きらちかさだ	19	47	74	88	65	土佐	長宗我部	91	足軽	35	84	55	19
く	口羽通良	くちばみちよし	28	47	38	44	57	石見	毛利	83	騎馬	50	20	65	62
	忽那通著	くつなみちあき	21	38	49	52	64	伊予	河野	80	足軽	99	55	75	22
	国司元相	くにしもとすけ	46	31	40	52	49	安芸	毛利	81	足軽	54	68	40	94
	熊谷信直	くまがいのぶなお	53	39	62	51	56	石見	毛利	79	鉄砲	86	43	29	54
	来島通康	くるしまみちやす	41	58	30	57	55	伊予	河野	81	足軽	50	86	33	57
こ	上坂貞信	こうさかさだのぶ	26	28	29	54	44	近江	浅井	80	足軽	49	29	90	98

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
こ	高坂昌信	こうさかまさのぶ	33	88	80	71	68	信濃	武田	89	騎馬	51	43	75	11
	香宗我部親泰	こうそかべちかやす	17	75	78	89	62	土佐	長宗我部	93	騎馬	50	71	38	36
	河野通直	こうのみちなお	17	54	59	86	68	伊予	河野	92	騎馬	29	42	31	79
	河野通宣	こうのみちのぶ	28	61	64	90	63	伊予	河野	大名	騎馬	49	50	26	72
	小島職鎮	こじまもとしげ	28	76	23	82	72	越中	神保	80	足軽	56	16	53	78
	児玉就忠	こだまなりただ	50	72	53	45	52	安芸	毛利	80	足軽	52	70	94	79
	木造具政	こづくりともまさ	29	57	50	80	50	伊勢志摩	北畠	90	鉄砲	59	61	50	35
	後藤賢豊	ごとうかたとよ	35	53	35	68	67	伊賀	六角	80	足軽	54	5	36	88
	小早川隆景	こばやかわたかかげ	27	88	82	89	70	周防長門	毛利	95	騎馬	64	28	75	40
さ	斎藤竜興	さいとうたつおき	12	48	49	84	63	美濃	斎藤	93	騎馬	54	71	55	29
	斎藤朝信	さいとうとものぶ	35	31	67	65	72	越後	上杉	84	騎馬	66	64	65	37
	斎藤長竜	さいとうながたつ	13	33	28	87	45	美濃	1563	91	騎馬	50	51	95	65
	斎藤義竜	さいとうよしたつ	33	73	83	88	78	美濃	斎藤	大名	騎馬	34	86	8	26
	酒井忠次	さかいただつぐ	33	79	58	63	68	三河	徳川	84	足軽	69	78	79	62
	榊原康政	さかきばらやすまさ	12	56	79	60	61	三河	徳川	83	足軽	58	60	82	89
	佐久間信盛	さくまのぶもり	33	70	54	70	65	尾張	織田	83	鉄砲	55	3	52	3
	佐世清宗	させきよむね	40	35	26	63	53	出雲伯耆	尼子	84	鉄砲	80	50	88	39
	里見義堯	さとみよしたか	48	72	51	90	64	安房	里見	大名	騎馬	62	92	96	91
	里見義弘	さとみよしひろ	30	64	59	88	69	安房	里見	96	騎馬	48	54	30	11
	里見義頼	さとみよしより	22	46	48	86	45	安房	里見	90	騎馬	49	93	17	13
	真田幸隆	さなだゆきたか	47	89	57	69	77	信濃	武田	89	足軽	61	18	77	19
し	七里頼周	しちりよりちか	24	73	52	70	14	加賀	本願寺	99	鉄砲	55	89	54	99
	篠原長房	しのはらながふさ	28	32	57	53	40	阿波	三好	82	足軽	51	8	70	4
	柴田勝家	しばたかついえ	35	67	84	68	70	尾張	織田	86	騎馬	65	95	98	65
	清水宗治	しみずむねはる	23	79	79	79	61	安芸	毛利	88	騎馬	60	55	80	29
	清水康英	しみずやすひで	29	33	35	57	46	伊豆	北条	85	鉄砲	60	18	24	57
	下間頼照	しもずまらいしょう	24	30	65	67	48	加賀	本願寺	99	鉄砲	50	91	71	8
	下間頼竜	しもずまらいりゅう	21	32	66	63	39	加賀	本願寺	99	鉄砲	48	66	66	16
	下間頼廉	しもずまらいれん	23	61	78	77	62	加賀	本願寺	99	鉄砲	89	43	88	15
	神保覚広	じんぼうただひろ	28	23	42	79	43	越中	神保	86	足軽	57	12	99	98
	神保長城	じんぼうながき	13	36	37	84	48	越中	神保	91	騎馬	60	20	1	84
	神保長住	じんぼうながずみ	16	46	43	85	49	越中	神保	93	騎馬	52	4	16	92
	神保長職	じんぼうながもと	35	57	44	89	70	越中	神保	大名	騎馬	49	74	16	4
す	杉原盛重	すぎはらもりしげ	39	44	32	47	54	石見	毛利	80	足軽	60	47	75	23
	鈴木佐大夫	すずきさだゆう	36	65	69	93	75	紀伊	鈴木	大名	鉄砲	62	30	85	66
	鈴木重朝	すずきしげとも	18	60	65	89	62	紀伊	鈴木	97	鉄砲	54	85	82	78

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
す	鈴木重秀	すずきしげひで	15	84	84	90	73	紀伊	鈴木	98	鉄砲	65	32	75	71
	諏訪頼忠	すわよりただ	24	56	37	69	75	相模	1560	—	騎馬	75	16	60	23
そ	十河一存	そごうかずなが	31	64	69	85	68	讃岐	三好	91	騎馬	33	67	17	17
	十河存保	そごうながやす	13	36	47	81	53	摂津和泉	1567	89	鉄砲	52	64	48	58
た	大道寺政繁	だいどうじまさしげ	27	26	66	53	41	武蔵	北条	79	足軽	60	19	80	60
	高島正澄	たかしままさずみ	32	40	26	55	48	播磨	赤松	83	足軽	60	9	35	84
	高山友照	たかやまともてる	29	53	34	54	49	大和	三好	78	鉄砲	65	80	68	46
	滝川一益	たきがわかずます	35	61	79	65	72	尾張	織田	81	足軽	61	25	99	30
	武田勝頼	たけだかつより	14	71	73	91	76	甲斐	武田	97	騎馬	61	74	44	19
	武田信玄	たけだしんげん	39	96	99	98	89	甲斐	武田	大名	騎馬	52	76	59	10
	武田信廉	たけだのぶかど	31	46	55	89	66	甲斐	武田	93	騎馬	62	9	33	58
	武田信繁	たけだのぶしげ	35	79	72	92	71	甲斐	武田	95	騎馬	56	87	92	11
	武田義信	たけだよしのぶ	25	55	76	92	77	甲斐	武田	81	騎馬	56	91	81	100
	竹中半兵衛	たけなかはんべえ	16	85	92	70	63	美濃	斎藤	75	足軽	35	13	80	71
ち	長宗我部信親	ちょうそかべのぶちか	13	71	74	93	77	土佐	1578	94	騎馬	56	76	56	38
	長宗我部元親	ちょうそかべもとちか	21	87	88	96	80	土佐	長宗我部	大名	騎馬	60	85	74	90
	長宗我部盛親	ちょうそかべもりちか	13	79	81	93	76	土佐	1588	94	騎馬	40	78	49	85
	長続連	ちょうつぐつら	38	52	23	54	45	能登	畠山	81	足軽	56	68	12	42
つ	津田信次	つだのぶつぐ	45	30	27	51	48	三河	1560	—	足軽	60	47	14	53
	筒井順慶	つついじゅんけい	17	52	68	71	63	大和	1566	—	足軽	35	60	70	10
と	藤堂高虎	とうどうたかとら	15	79	70	68	73	近江	1571	—	騎馬	74	56	71	16
	遠山綱景	とおやまつなかげ	31	50	25	53	45	武蔵	北条	80	足軽	49	86	98	17
	戸川秀安	とがわひでやす	27	33	33	49	59	三備	宇[illegible]多	80	足軽	59	44	35	98
	土岐頼芸	ときよりあき	58	43	35	71	70	美濃	1560	—	足軽	80	26	71	20
	土岐頼次	ときよりつぐ	16	34	34	57	56	大和	1561	—	足軽	56	37	9	33
	徳川家康	とくがわいえやす	18	94	85	96	83	三河	徳川	大名	騎馬	74	65	99	93
	徳川信康	とくがわのぶやす	13	60	73	90	70	三河	1574	94	騎馬	56	24	73	85
	鳥居元忠	とりいもとただ	21	61	69	63	59	三河	徳川	80	鉄砲	68	7	70	2
	鳥屋尾石見守	とりやおいわみのかみ	45	73	30	71	64	伊勢志摩	北畠	88	足軽	62	24	35	2
な	内藤昌豊	ないとうまさとよ	34	73	82	73	60	信濃	武田	89	騎馬	59	27	77	15
	直江景綱	なおえかげつな	53	79	41	72	61	越後	上杉	87	足軽	70	69	56	5
	長尾政景	ながおまさかげ	35	63	60	75	50	越後	上杉	80	足軽	40	71	65	74
	成田氏長	なりたうじなが	39	38	33	45	41	武蔵	北条	78	鉄砲	74	40	57	75
に	丹羽長秀	にわながひで	25	72	75	69	68	尾張	織田	85	足軽	50	11	77	56
ぬ	温井景隆	ぬくいかげたか	29	67	31	60	70	越中	1560	—	足軽	51	30	30	12
の	乃美宗勝	のみむねかつ	33	56	40	51	57	周防長門	毛利	83	足軽	55	80	13	43

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
は	羽柴秀吉	はしばひでよし	24	95	88	87	85	尾張	織田	98	足軽	62	23	99	75
	橋本豊後守	はしもとぶんごのかみ	37	27	38	54	55	丹後若狭	一色	79	足軽	58	79	45	9
	畠山義綱	はたけやまよしつな	23	68	60	90	76	能登	畠山	大名	騎馬	47	93	64	56
	畠山義慶	はたけやまよしのり	13	48	48	87	71	能登	1565	96	騎馬	23	64	74	58
	波多野秀尚	はたのひでなお	21	49	49	86	68	丹波	波多野	93	騎馬	59	53	68	17
	波多野秀治	はたのひではる	25	66	46	92	63	丹波	波多野	大名	騎馬	61	62	37	91
	波多野宗長	はたのむねなが	23	37	41	83	64	丹波	波多野	90	足軽	51	88	2	23
	蜂須賀正勝	はちすかまさかつ	34	28	57	55	63	尾張	1560	—	足軽	60	75	81	69
	服部半蔵	はっとりはんぞう	18	20	86	80	80	三河	徳川	100	足軽	60	50	100	50
	花房正幸	はなぶさまさゆき	36	24	36	41	56	三備	宇喜多	79	足軽	81	64	29	91
	馬場信房	ばばのぶふさ	26	76	74	70	68	信濃	武田	85	騎馬	57	27	73	16
ひ	久武親信	ひさたけちかのぶ	25	34	53	47	50	土佐	長宗我部	84	足軽	44	69	82	43
	平賀広相	ひらがひろすけ	32	42	45	51	57	安芸	毛利	80	鉄砲	39	55	39	79
ふ	風魔小太郎	ふうまこたろう	21	11	85	64	10	相模	北条	100	足軽	74	1	100	74
	福原貞俊	ふくはらさだとし	47	40	29	43	54	周防長門	毛利	82	足軽	65	11	15	35
	福原助就	ふくはらすけなり	22	34	46	58	25	播磨	赤松	80	足軽	53	76	52	12
ほ	北条氏邦	ほうじょううじくに	19	49	58	81	70	武蔵	北条	93	騎馬	56	9	45	67
	北条氏繁	ほうじょううじしげ	24	61	68	69	68	伊豆	北条	83	騎馬	42	94	62	66
	北条氏照	ほうじょううじてる	20	57	50	83	72	武蔵	北条	95	騎馬	58	1	87	66
	北条氏直	ほうじょううじなお	13	66	61	90	65	相模	1575	95	騎馬	29	60	88	46
	北条氏規	ほうじょううじのり	15	39	48	90	60	伊豆	北条	93	騎馬	55	37	64	60
	北条氏政	ほうじょううじまさ	22	74	56	93	78	相模	北条	97	騎馬	62	82	80	41
	北条氏康	ほうじょううじやす	45	97	90	98	84	相模	北条	大名	騎馬	56	25	69	74
	北条綱成	ほうじょうつなしげ	45	87	83	84	83	相模	北条	90	騎馬	72	45	65	9
	細川真之	ほそかわさねゆき	32	23	21	31	32	阿波	三好	70	足軽	39	48	47	23
	細川藤孝	ほそかわふじたか	26	80	71	73	62	山城	足利	99	騎馬	76	8	75	10
	堀江景実	ほりえかげざね	65	41	32	58	59	越前	朝倉	83	足軽	84	65	82	9
	堀尾吉晴	ほりおよしはる	24	46	56	61	45	美濃	1568	—	足軽	67	23	59	24
	本願寺光佐	ほんがんじこうさ	17	92	83	97	80	加賀	本願寺	大名	足軽	49	68	90	11
	本願寺光寿	ほんがんじこうじゅ	13	78	69	94	62	加賀	1571	100	足軽	56	51	81	13
	本庄繁長	ほんじょうしげなが	21	45	34	49	42	上野	上杉	68	騎馬	74	66	17	3
	本庄秀綱	ほんじょうひでつな	23	25	40	46	52	上野	上杉	70	騎馬	59	67	91	57
	本多忠勝	ほんだただかつ	12	43	84	65	71	三河	徳川	85	騎馬	62	60	67	17
ま	前田利家	まえだとしいえ	22	58	70	68	59	尾張	織田	87	鉄砲	61	25	90	39
	正木時忠	まさきときただ	41	63	44	53	51	安房	里見	79	足軽	57	13	28	12
	正木憲時	まさきのりとき	29	18	25	49	40	安房	里見	81	足軽	54	61	4	94

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
ま	松井宗信	まついむねのぶ	49	45	26	57	54	遠江	今川	80	足軽	63	42	42	44
	松田憲秀	まつだのりひで	15	68	43	63	70	相模	北条	80	鉄砲	51	59	56	82
	松田康長	まつだやすなが	23	57	24	55	44	伊豆	北条	80	足軽	54	85	67	45
	松永久秀	まつながひさひで	50	86	76	54	90	大和	三好	79	騎馬	74	95	4	11
	松永久通	まつながひさみち	25	53	48	50	68	大和	三好	78	騎馬	52	35	24	4
み	三雲成持	みくもしげもち	20	43	27	63	53	伊賀	六角	78	足軽	63	50	91	50
	溝江長逸	みぞえながやす	39	32	28	48	47	越前	朝倉	81	足軽	58	6	68	66
	三木顕綱	みつきあきつな	18	51	40	70	60	飛騨	姉小路	84	足軽	54	21	29	50
	三木国綱	みつきくにつな	20	58	33	85	75	飛騨	姉小路	92	足軽	50	65	85	17
	三好長慶	みよしちょうけい	37	91	80	90	91	摂津和泉	三好	大名	騎馬	41	71	30	8
	三好長治	みよしながはる	13	42	36	80	50	摂津和泉	1566	88	足軽	60	86	33	87
	三好長逸	みよしながゆき	36	64	70	71	73	摂津和泉	三好	86	騎馬	70	68	53	23
	三好政康	みよしまさやす	32	58	68	73	76	摂津和泉	三好	83	騎馬	87	62	88	25
	三好義興	みよしよしおき	18	37	49	87	73	摂津和泉	三好	91	騎馬	50	17	62	91
	三好義賢	みよしよしかた	33	77	72	87	71	阿波	三好	93	騎馬	60	72	50	52
	三好義継	みよしよしつぐ	13	50	61	80	59	讃岐	三好	89	足軽	49	34	44	24
む	村上武吉	むらかみたけよし	27	41	32	58	54	周防長門	毛利	79	鉄砲	71	15	30	90
	村上義清	むらかみよしきよ	57	35	71	77	70	越後	1560	—	騎馬	70	81	80	74
も	毛利隆元	もうりたかもと	37	84	79	93	77	安芸	毛利	93	騎馬	40	66	88	50
	毛利輝元	もうりてるもと	13	78	81	91	75	安芸	1566	92	騎馬	72	14	69	46
	毛利元就	もうりもとなり	63	100	94	98	87	安芸	毛利	大名	騎馬	74	24	58	71
	森下通与	もりしたみちよ	24	22	31	47	60	因幡但馬	山名	79	足軽	58	61	20	81
や	安田顕元	やすだあきもと	24	16	18	49	32	越後	1562	—	足軽	54	17	67	39
	柳沢元政	やなぎさわもとまさ	24	34	45	49	59	山城	足利	88	鉄砲	77	2	21	1
	山県昌景	やまがたまさかげ	36	82	78	73	70	信濃	武田	87	騎馬	65	64	80	13
	山中鹿之介	やまなかしかのすけ	15	85	87	84	76	出雲伯耆	尼子	89	足軽	65	44	97	98
	山名祐豊	やまなすけとよ	31	66	61	86	70	因幡但馬	山名	93	騎馬	51	47	43	87
	山名豊国	やまなとよくに	12	49	55	91	59	因幡但馬	山名	大名	騎馬	79	42	70	68
	山本勘助	やまもとかんすけ	60	90	90	80	79	甲斐	武田	89	足軽	75	82	80	14
ゆ	由比正信	ゆいまさのぶ	49	25	28	50	46	駿河	今川	84	足軽	60	62	85	18
	遊佐続光	ゆさつぐみつ	34	65	20	63	68	能登	畠山	73	足軽	49	31	21	61
よ	吉江景資	よしえかげすけ	33	29	41	28	21	上野	上杉	87	鉄砲	64	74	56	4
	吉田重俊	よしだしげとし	39	29	65	51	57	土佐	長宗我部	84	騎馬	57	76	73	42
ろ	六角義賢	ろっかくよしかた	39	63	45	90	72	伊賀	六角	大名	騎馬	77	74	21	34
	六角義治	ろっかくよしはる	15	41	30	87	61	伊賀	六角	91	騎馬	67	65	80	10
わ	和田維政	わだこれまさ	27	59	52	58	54	山城	足利	88	鉄砲	62	68	48	62

劇情2　1582年　信長的野望

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
あ	赤見山城守	あかみやましろのかみ	39	30	49	23	36	上野	北条	68	騎馬	56	22	22	34
	明智秀滿	あけちひでみつ	37	65	69	70	59	丹波	織田	51	鉄砲	63	58	48	28
	明智光秀	あけちみつひで	54	93	95	86	91	丹波	織田	64	騎馬	68	81	56	10
	浅野長政	あさのながまさ	35	66	64	78	41	山城	織田	80	鉄砲	64	50	75	48
	跡部勝資	あとべかつすけ	53	40	47	33	56	甲斐	武田	78	鉄砲	62	66	58	18
	穴山信君	あなやまのぶきみ	50	69	63	76	75	駿河	武田	74	騎馬	59	75	23	56
	姉小路信綱	あねがこうじのぶつな	26	64	57	79	65	飛騨	織田	81	騎馬	49	88	43	40
	姉小路頼綱	あねがこうじよりつな	42	84	68	85	79	飛騨	織田	83	騎馬	55	56	88	61
	阿部正勝	あべまさかつ	41	42	48	59	58	三河	徳川	86	足軽	59	67	88	19
	安国寺恵瓊	あんこくじえけい	54	75	25	60	82	三備	毛利	76	鉄砲	68	10	80	58
	安藤良整	あんどうよしなり	37	47	24	55	27	相模	北条	77	足軽	61	21	53	28
い	井伊直政	いいなおまさ	21	89	57	78	54	遠江	徳川	89	鉄砲	60	17	72	48
	池内真武	いけうちまさたけ	33	43	44	41	59	阿波	長宗我部	82	足軽	53	55	50	91
	池田恒興	いけだつねおき	46	59	67	75	69	摂津和泉	織田	38	騎馬	59	71	45	72
	生駒親正	いこまちかまさ	56	62	67	67	61	近江	織田	81	騎馬	77	59	76	62
	石川数正	いしかわかずまさ	50	89	51	75	72	三河	徳川	79	騎馬	60	8	53	66
	石田三成	いしだみつなり	22	89	46	67	83	播磨	織田	80	足軽	61	39	58	74
	伊勢貞運	いせさだかず	68	32	29	38	28	武蔵	北条	73	足軽	79	30	75	41
	板部岡江雪斎	いたべおかこうせつさい	45	75	10	65	30	相模	北条	79	足軽	72	12	53	16
	稲葉一鉄	いなばいってつ	67	72	63	66	73	美濃	織田	80	鉄砲	73	42	58	68
	猪俣邦憲	いのまたくにのり	34	36	37	21	59	上野	北条	71	足軽	63	70	17	28
	福昌和	いまふくまさかず	31	30	26	33	30	信濃	武田	88	足軽	54	35	92	95
	色部長実	いろべながざね	36	38	31	61	24	越後	上杉	61	足軽	46	37	54	50
う	上杉景勝	うえすぎかげかつ	27	89	85	95	76	越後	上杉	大名	騎馬	68	54	60	64
	上田憲定	うえだのりさだ	51	57	32	46	59	武蔵	北条	80	足軽	64	54	44	91
	宇喜多秀家	うきたひでいえ	10	78	81	84	74	播磨	織田	85	騎馬	83	50	70	47
お	太田氏房	おおたうじふさ	17	47	46	68	46	武蔵	北条	94	騎馬	54	19	70	54
	小笠原康弘	おがさわらやすひろ	23	30	47	24	25	相模	北条	79	足軽	52	52	84	52
	岡田重孝	おかだしげたか	28	33	20	42	51	尾張	織田	67	足軽	50	47	32	46
	岡部正綱	おかべまさつな	40	51	39	44	41	駿河	武田	76	足軽	41	11	54	99
	奥村永福	おくむらながとみ	40	28	42	33	29	能登	織田	76	足軽	82	42	60	72
	織田勝長	おだかつなが	22	49	56	86	59	尾張	織田	90	騎馬	50	64	43	20

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
お	織田信雄	おだのぶかつ	24	78	67	90	76	伊勢志摩	織田	91	騎馬	72	80	70	21
	織田信包	おだのぶかね	39	65	58	82	63	伊賀	織田	90	騎馬	72	74	61	15
	織田信孝	おだのぶたか	24	59	59	86	74	伊勢志摩	織田	90	騎馬	57	75	51	38
	織田信忠	おだのぶただ	25	83	86	92	78	美濃	織田	98	騎馬	70	60	30	88
	織田信長	おだのぶなが	48	100	100	99	100	近江	織田	大名	騎馬	70	10	48	93
	織田秀雄	おだひでお	13	54	56	86	75	近江	1596	90	騎馬	27	71	70	33
	織田秀信	おだひでのぶ	13	71	60	92	77	近江	1593	92	騎馬	25	75	60	44
	小山田信茂	おやまだのぶしげ	43	74	68	75	80	甲斐	武田	61	騎馬	50	41	46	14
	小山田昌行	おやまだまさゆき	34	56	54	66	63	信濃	武田	71	足軽	51	45	51	18
か	加賀井重宗	かがのいしげむね	50	44	50	40	47	美濃	織田	77	足軽	62	39	80	27
	加賀井重望	かがのいしげもち	21	39	62	44	50	美濃	織田	79	騎馬	55	50	82	33
	香川親和	かがわちかかず	16	58	49	80	63	讃岐	長宗我部	95	騎馬	21	72	68	45
	垣屋光成	かきやみつなり	75	58	49	76	55	因幡但馬	織田	80	足軽	85	18	88	34
	笠原政堯	かさはらまさたか	19	36	47	60	65	伊豆	北条	68	騎馬	52	47	36	26
	笠原泰光	かさはらやすみつ	39	46	40	58	43	伊豆	北条	70	足軽	48	15	42	10
	片岡光綱	かたおかみつつな	35	26	37	25	32	土佐	長宗我部	76	足軽	63	92	22	42
	堅田元慶	かただもとよし	14	46	31	47	48	周防長門	毛利	78	足軽	54	24	54	56
	葛山信貞	かつらやまのぶさだ	31	54	46	85	65	駿河	武田	90	騎馬	55	39	47	39
	加藤清正	かとうきよまさ	20	60	89	57	72	播磨	織田	80	騎馬	49	87	41	84
	金森長近	かなもりながちか	58	50	71	68	57	近江	織田	78	騎馬	84	44	69	39
	蒲生氏郷	がもううじさと	26	73	72	71	65	近江	織田	82	鉄砲	39	21	75	10
	河口宗勝	かわぐちむねかつ	34	43	30	46	53	伊賀	織田	75	足軽	64	28	47	19
き	木曽義昌	きそよしまさ	46	79	65	78	63	越中	織田	76	騎馬	59	29	42	20
	吉川広家	きっかわひろいえ	21	84	78	88	62	出雲伯耆	毛利	90	騎馬	64	35	83	61
	吉川元長	きっかわもとなが	34	56	74	86	65	出雲伯耆	毛利	90	騎馬	39	33	85	71
	吉川元春	きっかわもとはる	52	91	84	91	74	出雲伯耆	毛利	96	騎馬	56	31	87	64
	吉良親実	きらちかざね	19	24	33	23	41	土佐	長宗我部	72	足軽	51	56	41	15
く	九鬼嘉隆	くきよしたか	40	60	79	56	57	伊勢志摩	織田	83	鉄砲	67	59	68	51
	口羽通良	くちばみちよし	50	67	50	90	74	石見	毛利	96	騎馬	53	31	87	64
	熊谷信直	くまがいのぶなお	75	54	43	55	56	石見	毛利	81	足軽	86	43	33	54
	来島通総	くるしまみちふさ	21	49	38	60	58	伊予	河野	80	足軽	36	81	37	61
	黒田官兵衛	くろだかんべえ	36	80	97	63	54	播磨	織田	82	足軽	58	27	76	75
	桑名吉成	くわなよしなり	33	37	53	43	36	土佐	長宗我部	80	足軽	66	26	74	5
こ	香宗我部親泰	こうそかべちかやす	36	81	83	91	62	阿波	長宗我部	96	騎馬	50	71	38	36
	河野通直	こうのみちなお	33	70	70	90	68	伊予	河野	大名	騎馬	38	42	31	79
	国府盛種	こうもりたね	31	28	34	38	31	伊賀	織田	78	足軽	57	57	70	9

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
こ	児玉就方	こだまなりかた	69	33	48	43	39	安芸	毛利	80	鉄砲	73	51	48	62
	木造具政	こづくりともまさ	51	63	50	80	50	伊勢志摩	織田	82	足軽	61	61	50	35
	小早川隆景	こばやかわたかかげ	49	92	86	91	70	三備	毛利	95	騎馬	64	28	80	40
	小早川秀包	こばやかわひでかね	15	52	68	81	63	三備	毛利	90	騎馬	34	36	71	51
	駒井昌直	こまいまさなお	33	45	45	61	9	甲斐	武田	74	足軽	61	27	65	55
さ	斎藤利三	さいとうとしみつ	48	44	80	59	42	丹波	織田	50	騎馬	56	83	40	45
	斎藤朝信	さいとうとものぶ	57	42	62	65	72	越後	上杉	84	騎馬	66	64	65	37
	酒井忠次	さかいただつぐ	55	82	73	74	68	三河	徳川	88	騎馬	69	78	79	62
	榊原康政	さかきばらやすまさ	34	76	80	65	61	遠江	徳川	86	騎馬	63	60	82	89
	佐久間盛政	さくまもりまさ	29	66	85	63	57	加賀	織田	84	騎馬	54	64	76	64
	佐久間安政	さくまやすまさ	27	55	54	59	51	加賀	織田	74	騎馬	72	16	41	28
	佐治一成	さじかずなり	13	38	33	28	45	尾張	織田	73	足軽	65	35	57	25
	佐世元嘉	させもとよし	36	34	44	43	32	出雲伯耆	毛利	78	足軽	74	48	31	46
	佐々成政	さっさなりまさ	43	66	82	67	67	越中	織田	83	騎馬	65	75	53	39
	里見義康	さとみよしやす	13	52	43	74	43	安房	1586	99	騎馬	30	94	36	40
	里見義頼	さとみよしより	44	63	56	91	59	安房	里見	大名	騎馬	49	93	17	13
	真田昌幸	さなだまさゆき	36	89	96	79	81	信濃	武田	80	騎馬	62	67	76	32
	真田幸村	さなだゆきむら	15	77	90	79	70	信濃	武田	76	騎馬	58	76	78	41
し	塩屋秋貞	しおやあきさだ	45	44	48	40	47	飛騨	織田	75	鉄砲	50	44	62	25
	繁沢元氏	しげさわもとうじ	26	61	57	72	28	周防長門	毛利	91	騎馬	75	31	75	83
	宍戸隆家	ししどたかいえ	65	58	56	71	43	安芸	毛利	81	足軽	75	47	98	29
	七里頼周	しちりよりちか	46	64	56	61	21	加賀	織田	71	鉄砲	55	81	54	99
	柴田勝家	しばたかついえ	57	87	87	75	74	越前	織田	92	騎馬	65	95	98	65
	柴田勝豊	しばたかつとよ	31	49	71	63	68	越前	織田	82	騎馬	59	70	64	27
	柴田勝政	しばたかつまさ	28	34	59	43	39	越前	織田	81	騎馬	57	57	62	41
	清水宗治	しみずむねはる	45	82	75	82	61	三備	毛利	88	騎馬	60	55	80	29
	清水康英	しみずやすひで	51	46	40	58	47	伊豆	北条	85	鉄砲	60	18	30	57
	下方貞清	しもかたさだきよ	56	24	62	37	29	尾張	織田	86	騎馬	80	52	68	94
	下条信氏	しもじょうのぶうじ	46	32	39	25	36	信濃	武田	68	鉄砲	60	40	34	74
	下津権内	しもつごんない	36	22	45	26	31	丹後若狭	織田	76	足軽	52	47	62	58
	上条政繁	じょうじょうまさしげ	30	79	67	72	73	越後	上杉	72	鉄砲	55	91	75	29
	神保氏張	じんぼうじはる	39	56	64	65	42	越中	織田	80	騎馬	62	50	48	46
す	末次元康	すえつぐもとやす	22	32	37	38	26	出雲伯耆	毛利	76	足軽	41	75	52	91
	鈴木佐大夫	すずきさだゆう	58	74	76	94	73	紀伊	鈴木	大名	鉄砲	78	30	85	66
	鈴木重朝	すずきしげとも	40	73	69	91	62	紀伊	鈴木	97	鉄砲	54	85	82	78
	鈴木重秀	すずきしげひで	37	85	88	91	78	紀伊	鈴木	98	鉄砲	65	32	75	71

	名前	五十音読順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
そ	十河存保	そごうながやす	28	56	58	81	53	摂津和泉	織田	80	騎馬	54	64	48	58
た	大道寺政繁	だいどうじまさしげ	49	43	71	53	41	上野	北条	79	足軽	60	19	80	60
	高畠定吉	たかばたけさだよし	46	40	38	43	52	能登	織田	81	足軽	67	25	91	53
	高山重友	たかやましげとも	30	64	60	64	41	摂津和泉	織田	81	騎馬	63	84	54	1
	滝川一益	たきがわかずます	57	88	85	65	72	伊賀	織田	85	騎馬	61	25	99	30
	滝川雄利	たきがわかつとし	39	55	29	51	43	伊勢志摩	織田	80	足軽	67	38	56	85
	武田勝頼	たけだかつより	36	88	87	96	83	甲斐	武田	大名	騎馬	67	74	44	19
	武田信勝	たけだのぶかつ	16	57	70	85	78	甲斐	武田	97	騎馬	58	76	30	23
	武田信廉	たけだのぶかど	53	63	52	89	66	甲斐	武田	90	騎馬	63	9	33	58
	武田信豊	たけだのぶとよ	35	67	56	87	65	信濃	武田	90	騎馬	64	88	83	53
ち	長宗我部信親	ちょうそかべのぶちか	17	73	69	93	77	土佐	長宗我部	94	騎馬	63	76	56	38
	長宗我部元親	ちょうそかべもとちか	43	89	93	96	80	土佐	長宗我部	大名	騎馬	60	85	74	90
	長宗我部盛親	ちょうそかべもりちか	13	80	84	93	76	土佐	1588	94	騎馬	59	78	49	85
つ	柘植与一	つげよいち	41	34	27	51	49	尾張	織田	74	足軽	68	38	61	36
	土橋守重	つちばしもりしげ	34	18	43	18	33	紀伊	鈴木	90	足軽	58	3	64	94
	土屋昌恒	つちやまさつね	26	28	31	32	38	駿河	武田	82	騎馬	47	12	86	28
	筒井定次	つついさだつぐ	20	57	49	60	43	大和	織田	75	騎馬	53	62	46	67
	筒井順慶	つついじゅんけい	33	71	73	76	63	大和	織田	80	騎馬	35	60	70	10
	筒井定慶	つついじょうけい	14	46	39	56	47	大和	織田	73	騎馬	50	59	61	56
と	藤堂高虎	とうどうたかとら	26	87	75	72	77	因幡但馬	織田	80	騎馬	74	56	71	16
	徳川家康	とくがわいえやす	40	96	96	99	83	遠江	徳川	大名	騎馬	74	60	95	93
	徳川秀忠	とくがわひでただ	13	81	70	90	77	遠江	1592	98	騎馬	53	63	82	76
	徳川秀康	とくがわひでやす	13	69	66	91	79	遠江	1587	95	騎馬	33	57	89	63
	徳山秀現	とくやまひであき	37	53	28	50	45	越前	織田	78	足軽	61	47	53	69
	豊永藤五郎	とよながとうごろう	43	36	34	36	23	阿波	長宗我部	80	足軽	61	39	26	63
	鳥居元忠	とりいもとただ	43	69	66	67	59	三河	徳川	85	鉄砲	68	7	70	2
な	内藤隆春	ないとうたかはる	54	31	38	39	26	周防長門	毛利	85	足軽	72	12	56	93
	直江兼続	なおえかねつぐ	22	87	65	44	51	越後	上杉	81	足軽	59	54	79	45
	中川清秀	なかがわきよひで	40	48	50	45	42	摂津和泉	織田	83	足軽	61	19	55	94
	中内源兵衛	なかのうちげんべえ	29	28	35	38	39	讃岐	長宗我部	76	足軽	53	52	36	98
	成田氏長	なりたうじなが	51	51	36	46	41	武蔵	北条	78	鉄砲	63	40	57	75
に	仁科盛信	にしなもりのぶ	33	69	77	78	63	甲斐	武田	98	騎馬	56	55	45	12
	二宮就辰	にのみやなりとき	33	25	27	69	32	安芸	毛利	80	足軽	61	23	56	83
	丹羽長秀	にわながひで	47	88	77	69	68	近江	織田	85	足軽	50	11	77	56
の	野々村三十郎	ののむらさんじゅうろう	45	32	57	31	39	越中	織田	82	足軽	58	28	51	56
	乃美宗勝	のみむねかつ	55	61	40	56	57	三備	毛利	85	足軽	65	80	21	43

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
は	拝郷家嘉	はいごういえよし	30	31	37	34	41	越前	織田	79	足軽	46	50	49	35
	掛和康忠	はがやすただ	43	41	26	29	33	上野	北条	70	足軽	58	26	81	41
	箸尾高春	はしおたかはる	31	43	41	59	41	大和	織田	76	足軽	57	14	59	7
	羽柴秀長	はしばひでなが	42	76	74	79	72	因幡但馬	織田	85	騎馬	50	63	74	54
	羽柴秀吉	はしばひでよし	46	95	94	87	89	播磨	織田	95	騎馬	62	23	87	75
	蜂須賀正勝	はちすかまさかつ	56	46	60	67	65	因幡但馬	織田	84	足軽	60	71	81	69
	蜂屋頼隆	はちやよりたか	48	40	51	51	40	山城	織田	76	騎馬	55	29	43	46
	服部半蔵	はっとりはんぞう	40	33	90	80	80	遠江	徳川	100	足軽	60	40	80	50
ひ	比江山親興	ひえやまちかおき	38	47	47	54	51	阿波	長宗我部	90	鉄砲	44	99	59	74
	久武親直	ひさたけちかなお	26	45	30	52	63	土佐	長宗我部	70	鉄砲	49	48	50	69
	土方雄久	ひじかたかつひさ	29	41	60	50	57	伊勢志摩	織田	76	足軽	55	51	59	27
	平岡直房	ひらおかなおふさ	26	33	44	23	26	伊予	河野	85	鉄砲	58	76	78	9
	平岡通房	ひらおかみちふさ	30	26	46	25	25	伊予	河野	83	足軽	51	67	71	16
ふ	風魔小太郎	ふうまこたろう	43	11	89	64	10	相模	北条	100	足軽	74	1	100	74
	福島正則	ふくしままさのり	21	45	88	63	71	丹後若狭	織田	83	騎馬	63	68	55	53
	福留儀重	ふくとめのりしげ	33	37	63	50	51	讃岐	長宗我部	79	足軽	57	88	80	77
	福原貞俊	ふくはらさだとし	59	55	34	43	54	三備	毛利	83	足軽	64	11	15	35
	不破広綱	ふわひろつな	26	35	41	32	25	美濃	織田	71	足軽	44	49	55	7
ほ	穂井田元清	ほいだもときよ	31	40	61	80	48	安芸	毛利	90	騎馬	46	33	54	28
	北条氏勝	ほうじょううじかつ	20	48	65	76	75	相模	北条	90	騎馬	29	49	59	22
	北条氏邦	ほうじょううじくに	41	68	58	83	71	上野	北条	95	騎馬	56	10	45	67
	北条氏堯	ほうじょううじたか	33	50	35	77	54	武蔵	北条	83	騎馬	64	27	59	56
	北条氏照	ほうじょううじてる	42	75	64	86	75	武蔵	北条	95	騎馬	58	1	87	66
	北条氏直	ほうじょううじなお	21	69	70	91	76	相模	北条	95	騎馬	66	60	88	46
	北条氏規	ほうじょううじのり	37	68	56	91	69	伊豆	北条	91	騎馬	55	33	64	60
	北条氏政	ほうじょううじまさ	44	79	76	97	81	相模	北条	大名	騎馬	62	76	76	41
	細川昭元	ほそかわあきもと	34	35	15	55	27	山城	織田	79	足軽	44	62	44	19
	細川忠興	ほそかわただおき	20	86	82	77	65	丹後若狭	織田	88	騎馬	82	16	81	27
	細川藤孝	ほそかわふじたか	48	66	78	79	62	丹後若狭	織田	90	騎馬	76	8	75	10
	堀秀政	ほりひでまさ	29	58	66	51	55	近江	織田	79	足軽	37	66	63	26
	本庄繁長	ほんじょうしげなが	43	48	42	53	42	越後	上杉	68	騎馬	74	66	17	3
	本多忠勝	ほんだただかつ	34	67	88	71	75	遠江	徳川	88	騎馬	62	55	67	17
	本多正信	ほんだまさのぶ	44	81	32	65	75	遠江	徳川	75	足軽	78	50	25	19
ま	前田玄以	まえだげんい	43	65	33	65	53	美濃	織田	80	足軽	63	39	71	25
	前田利家	まえだとしいえ	44	87	72	74	59	能登	織田	89	騎馬	61	25	90	39
	前田利長	まえだとしなが	20	70	67	71	50	能登	織田	85	騎馬	52	31	75	43

	名前	五十音讀順序	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	国	大名家	忠誠	部隊	寿命	感情	義理	相性
ま	前田秀継	まえだひでつぐ	36	41	57	53	47	能登	織田	79	騎馬	51	50	57	27
	正木源七郎	まさきげんしちろう	29	25	28	24	9	安房	里見	82	鉄砲	61	20	86	35
	正木義俊	まさきよしとし	31	27	31	32	28	安房	里見	77	足軽	56	9	21	38
	正木頼忠	まさきよりただ	34	42	56	42	43	安房	里見	79	足軽	74	38	75	12
	益田藤兼	ますだふじかね	53	31	34	50	43	石見	毛利	76	足軽	67	40	38	72
	松井康之	まついやすゆき	32	39	42	45	54	丹後若狭	織田	75	足軽	62	38	49	45
	松倉重信	まつくらしげのぶ	29	29	36	39	34	大和	織田	75	足軽	47	50	39	26
	松田憲秀	まつだのりひで	37	78	51	63	73	相模	北条	76	鉄砲	51	59	41	82
	松田政近	まつだまさちか	31	19	32	25	13	丹波	織田	56	足軽	45	32	50	24
	松田康長	まつだやすなが	45	55	30	56	45	伊豆	北条	80	足軽	54	85	73	45
み	三浦元忠	みうらもとただ	27	37	25	54	35	周防長門	毛利	80	足軽	41	42	87	38
	御宿泰光	みしゅくやすみつ	63	26	35	27	15	駿河	武田	70	足軽	71	62	18	72
	三木顕綱	みつきあきつな	40	61	40	71	71	飛騨	織田	79	足軽	54	35	29	50
	三木国綱	みつきくにつな	42	62	52	86	80	飛騨	織田	75	足軽	50	71	63	17
	宮部継潤	みやべけいじゅん	54	45	36	61	49	因幡但馬	織田	81	足軽	71	15	42	91
	三善一守	みよしかずもり	35	38	30	39	34	越中	織田	74	足軽	68	62	66	29
	三好政勝	みよしまさかつ	46	37	27	62	51	摂津和泉	織田	72	足軽	95	75	41	24
む	村井貞勝	むらいさだかつ	41	62	28	52	43	山城	織田	86	足軽	53	45	73	38
	村井長頼	むらいながより	39	47	48	55	28	能登	織田	77	鉄砲	62	47	53	44
	村上武吉	むらかみたけよし	49	53	41	58	54	安芸	毛利	79	鉄砲	71	15	30	90
も	毛利輝元	もうりてるもと	29	90	87	95	76	安芸	毛利	大名	騎馬	72	14	69	46
	毛利秀就	もうりひでなり	13	60	70	90	75	安芸	1608	95	騎馬	56	21	74	45
	森蘭丸	もりらんまる	17	59	45	80	20	近江	織田	87	足軽	39	73	70	93
や	安井左近	やすいさこん	26	20	39	35	17	加賀	織田	73	足軽	47	28	65	7
	安田国継	やすだくにつぐ	39	31	38	39	28	丹波	織田	52	足軽	50	36	41	8
	山浦国清	やまうらくにきよ	45	35	33	43	34	越後	上杉	70	足軽	60	50	22	93
	山崎長徳	やまざきながのり	30	39	42	45	54	丹波	織田	55	足軽	68	44	49	19
	山名豊国	やまなとよくに	34	59	61	82	43	因幡但馬	織田	83	騎馬	79	31	70	68
	山内一豊	やまのうちかずとよ	36	65	61	75	53	播磨	織田	83	鉄砲	59	28	79	68
	山内隆通	やまのうちたかみち	52	29	41	28	40	三備	毛利	79	足軽	56	56	47	62
よ	吉江景資	よしえかげすけ	55	30	36	28	21	越後	上杉	87	騎馬	64	74	56	4
	吉田政重	よしだまさしげ	18	29	53	38	36	阿波	長宗我部	78	足軽	46	28	56	86
	吉田康俊	よしだやすとし	17	44	45	48	54	讃岐	長宗我部	85	鉄砲	69	82	84	19
	吉見正頼	よしみまさより	69	48	40	51	71	石見	毛利	71	足軽	75	78	81	91
	依岡左京	よりおかさきょう	33	29	44	31	20	土佐	長宗我部	82	足軽	57	73	38	40
わ	渡辺守綱	わたなべもりつな	40	30	57	36	41	三河	徳川	82	足軽	78	31	67	30

武將資料等級

劇情1　群雄割據

政治		戦闘		魅力		野望	
①毛利元就	100	①上杉謙信	100	①足利義輝	100	①織田信長	100
②織田信長	99	②武田信玄	99	②武田信玄	98	②今川義元	92
③北条氏康	97	③毛利元就	94	②毛利元就	98	③三好長慶	91
④武田信玄	96	④織田信長	93	②織田信長	98	④松永久秀	90
⑤羽柴秀吉	95	⑤竹中半兵衛	92	②北条氏康	98	⑤武田信玄	89
⑥徳川家康	94	⑥北条氏康	90	⑥本願寺光佐	97	⑥毛利元就	87
⑦明智光秀	93	⑥山本勘助	90	⑦長宗我部元親	96	⑥明智光秀	87
⑧本願寺光佐	92	⑧明智光秀	89	⑦徳川家康	96	⑧羽柴秀吉	85
⑨三好長慶	91	⑨羽柴秀吉	88	⑨上杉謙信	95	⑨北条氏康	84
⑩山本勘助	90	⑨長宗我部元親	88	⑨足利義昭	95	⑩徳川家康	83
⑪今川義元	89	⑨宇佐美定満	88	⑪尼子晴久	94	⑩北条綱成	83
⑪上杉謙信	89	⑫山中鹿之介	87	⑪本願寺光寿	94	⑫本願寺光佐	80
⑪真田幸隆	89	⑬今川義元	86	⑪一色義道	94	⑫長宗我部元親	80
⑭高坂昌信	88	⑬服部半蔵	86	⑭今川義元	93	⑫服部半蔵	80
⑭小早川隆景	88	⑮徳川家康	85	⑭長宗我部盛親	93	⑫安国寺恵瓊	80
⑯長宗我部元親	87	⑮風魔小太郎	85	⑭浅井長政	93	⑯姉小路頼綱	79
⑯北条綱成	87	⑰鈴木重秀	84	⑭毛利隆元	93	⑯山本勘助	79
⑱松永久秀	86	⑰柴田勝家	84	⑭長宗我部信親	93	⑱北条氏政	78
⑲竹中半兵衛	85	⑰本多忠勝	84	⑭鈴木佐大夫	93	⑱斎藤義竜	78
⑲山中鹿之介	85	⑳本願寺光佐	83	⑭朝倉義景	93	⑳毛利隆元	77
		⑳北条綱成	83	⑭北条氏政	93	⑳長宗我部信親	77
		⑳斎藤義竜	83			⑳武田義信	77
						⑳穴山信君	77
						⑳河田長親	77
						⑳真田幸隆	77

部隊別戦門BEST　10

騎馬（114名）		足軽（92名）		鉄砲（34名）	
①上杉謙信	100	①竹中半兵衛	92	①鈴木重秀	84
②武田信玄	99	②山本勘助	90	②下間頼廉	78
③毛利元就	94	③羽柴秀吉	88	③稲葉一鉄	73
④織田信長	93	④山中鹿之介	87	④前田利家	70
⑤北条氏康	90	⑤服部半蔵	86	⑤鈴木佐大夫	69
⑥明智光秀	89	⑥風魔小太郎	85	⑤鳥居元忠	69
⑦長宗我部元親	88	⑦本願寺光佐	83	⑦下間頼竜	66
⑦宇佐美定満	88	⑧滝川一益	79	⑧鈴木重朝	65
⑨今川義元	86	⑧榊原康政	79	⑧下間頼照	65
⑩徳川家康	85	⑩丹羽長秀	75	⑩赤尾清綱	63

從劇情１與劇情２所登場的武將，選出其「政治」「戰鬥」「魅力」「野望」每一項能力值最高的前２０名武將。再依部隊種類別選出「戰鬥」力最高的前１０名。可以當作玩家在延攬武將時的參考值。

劇情２　信長的野望

政治	
①織田信長	100
②徳川家康	96
③羽柴秀吉	95
④明智光秀	93
⑤小早川隆景	92
⑥吉川元春	91
⑦毛利輝元	90
⑧井伊直政	89
⑧石川数正	89
⑧石田三成	89
⑧上杉景勝	89
⑧真田昌幸	89
⑧長宗我部元親	89
⑭滝川一益	88
⑭武田勝頼	88
⑭丹羽長秀	88
⑰柴田勝家	87
⑰藤堂高虎	87
⑰直江兼続	87
⑰前田利家	87

戦闘	
①織田信長	100
②黒田官兵衛	97
③徳川家康	96
③真田昌幸	96
⑤明智光秀	95
⑥羽柴秀吉	94
⑦長宗我部元親	93
⑧真田幸村	90
⑧服部半蔵	90
⑩加藤清正	89
⑩風魔小太郎	89
⑫鈴木重秀	88
⑫本多忠勝	88
⑫福島正則	88
⑮毛利輝元	87
⑮武田勝頼	87
⑮柴田勝家	87
⑱小早川隆景	86
⑱織田信忠	86
⑳上杉景勝	85
⑳滝川一益	85
⑳佐久間盛政	85

魅力	
①織田信長	99
①徳川家康	99
③北条氏政	97
④長宗我部元親	96
④武田勝頼	96
⑥毛利輝元	95
⑥上杉景勝	95
⑧鈴木佐大夫	94
⑨長宗我部盛親	93
⑨長宗我部信親	93
⑪織田信忠	92
⑪織田秀信	92
⑬鈴木重秀	91
⑬小早川隆景	91
⑬吉川元春	91
⑬香宗我部親泰	91
⑬北条氏直	91
⑬鈴木重朝	91
⑬徳川秀康	91
⑬北条氏規	91
⑬里見義頼	91

野望	
①織田信長	100
②明智光秀	91
③羽柴秀吉	89
④徳川家康	83
④武田勝頼	83
④石田三成	83
⑦安国寺恵瓊	82
⑧北条氏政	81
⑧真田昌幸	81
⑩長宗我部元親	80
⑩三木国綱	80
⑩服部半蔵	80
⑩小山田信茂	80
⑭徳川秀康	79
⑭姉小路頼綱	79
⑯織田信忠	78
⑯鈴木重秀	78
⑯武田信勝	78
⑲長宗我部信親	77
⑲織田秀信	77
⑲徳川秀忠	77
⑲藤堂高虎	77

部隊別戰鬥ＢＥＳＴ　１０

騎馬（95名）	
①織田信長	100
②徳川家康	96
②真田昌幸	96
④明智光秀	95
⑤羽柴秀吉	94
⑥長宗我部元親	93
⑦真田幸村	90
⑧加藤清正	89
⑨本多忠勝	88
⑨福島正則	88

足軽（89名）	
①黒田官兵衛	97
②服部半蔵	90
③風魔小太郎	89
④丹羽長秀	77
⑤大道寺政繁	71
⑥堀秀政	66
⑦直江兼続	65
⑧福留儀重	63
⑨蜂須賀正勝	60
⑨土方雄久	60

鉄砲（28名）	
①鈴木重秀	88
②九鬼嘉隆	79
③鈴木佐大夫	76
④蒲生氏郷	72
⑤鈴木重朝	69
⑤明智秀満	69
⑦上条政繁	67
⑧鳥居元忠	66
⑨浅野長政	64
⑩稲葉一鉄	63

信長的野望 2

Editors	馮國龍
Designer	張天薪
Japanese Translate	鄭國欽．彭小玲
Golden code	魏維志
發行出版類別	書籍
發行人	馮世和
發行地址	台北縣中和市中和路358號5樓 TEL：（02）2923～1060 FAX：（02）2923～0926
發書中心	歡樂連線 台北縣重慶北路3段205巷35號 TEL：（02）2593～6433
輸出	肯定設計印刷股份有限公司
印刷	肯定實業股份有限公司

新聞局字號：局版北市業字第壹壹捌號
中華民國88年5月5日初版一刷
法律顧問：太穎法律顧問事務所
律師・・・・謝穎青

ISBN4-87719-696-X C0076

信長野望1——

■信長入門講座

解決戰國大將們的煩惱！

●首先要做什麼好呢？●當金錢用盡時？

●若被所深信的家臣背叛了的話？

●米總會不增加是為什麼呢？・・・・・・・

熟記資料的閱讀方法

●國家資料

●武將資料

熟記指令的內容吧

●情報●軍事●交易／內政

●外交／人事●家寶／休養

■信長事件

檢証各式各樣的事件

●定例的事件

●突發事件

■攻略技巧1

傳授建國的技巧！

練習著戰略戰術進行合戰

●軍事指令編●戰鬥編

■完全攻略資料

通往戰國大將之道

●越後 上杉家●相模 北條家

●加賀 本願寺家●甲斐 武田家

●駿河 今川家・・・・・・・

登場武將全部人物資料

家寶資料表

GB 三合一

NT：310



FOR GB

3 IN 1

● 信長野望1
● 信長野望2
● 三國志

完全攻略本

勝利少年攻略系列